电子游戏年鉴



1997上

光明日报出版社



在足球运动日益风靡的当今，有关足球的游戏也不断推出，不过，遗憾的是在以往推出的街机足球作品中，除了SNK公司的《得点王》系列颇有些名气外，还没有其他太优秀的作品出现。

今春，在万众瞩目下，SEGA公司AM2研终于宣布了即将推出以MODEL3为底板开发设计的最新足球游戏——《VR冲击2》的消息，这真是一个令无数球迷玩家心血沸腾的好消息!虽然MODEL3底板的实力在《VR战士3》及《疾速飞车》中已表现得淋漓尽致，但不知在设计要求颇高的足球游戏中表现如何，当游戏开发中的画面公开后，大家心头的疑团便随之烟消云散——质感极强的华丽画面，配以恰到好处的光源处理，其效果甚至超过了电视实况转播的临场气氛。在人物的动作方面，暂时还不知道具体的操作性怎样，但它的开场CG估计至少要比《V GOAL》细腻得多!



▲ 战术配合，还是直接射门?



▲ 对战可使兴奋度达到顶点。



▲ 这就是凌空抽射后破门得分的重放镜头。



▲ 这不是“金毛狮王”吗?



▲ 门将飞身扑救险球。



▲ 多像奥运会上的比赛。

街头滑板运动在美国等一些西方国家极为流行，那些充满着青春活力的年轻人在滑板上做出的华丽动作真是让人眼花缭乱、目不暇接，不过令人遗憾的是，到目前还没有一个能让玩者体会到滑板运动真正乐趣与魅力的游戏。

如今，一款由SEGA公司AM2研负责开发的滑板运动作品《顶级滑板》，以3D体育竞技类形式登场。游戏中的人物衣着、肤色带有明显的欧美风格。在操作系统上，使用了高难度的3次元跳跃机能，这样除了大幅度提高立体视觉效果外，更有6种跳跃与空翻动作可在游戏中适时作出。相信喜欢滑板运动的朋友会对这款游戏情有独钟。



▲ 在空中的动作还挺花哨!





▲ 根据难度系数来评定你的等级。









BATTLE CIRCUIT



▲ 原来必杀技也是可以用钱买的!

现时街机游戏作品中，动作类的并不多见，这也许是因为对战类游戏越来越多地占据了主要游戏市场，然而，许多玩家却有着一致的想法——希望能多玩到一些类似于《天地吞食Ⅱ～赤壁之战～》的动作游戏。虽然往往对战游戏的画面更为华丽、悦目，不过动作游戏却能以其背景场景的多变，敌数目的众多，相互配合通关的乐趣永远吸引着玩家，而这些却是对战游戏无法与其相比的。



与以往CAPCOM推出的同类作品相比，《战斗循环》在画面质量上自然更加出色。游戏中可选择的人物共有5名，更可以4人合作闯关。你能否控制战士们在以21世纪末超高度文明世界为背景的舞台上，阻止核战争并完成复兴电脑社会的使命，答案就在游戏中!



VAMPIRE SAVIOR









继CAPCOM公司推出热门街机对战作品《STREET FIGHTER Ⅲ》后，又宣布即将在夏季推出另一款街机2D人气对战游戏《恶魔战士》的最新续作《恶魔战士Ⅲ》。

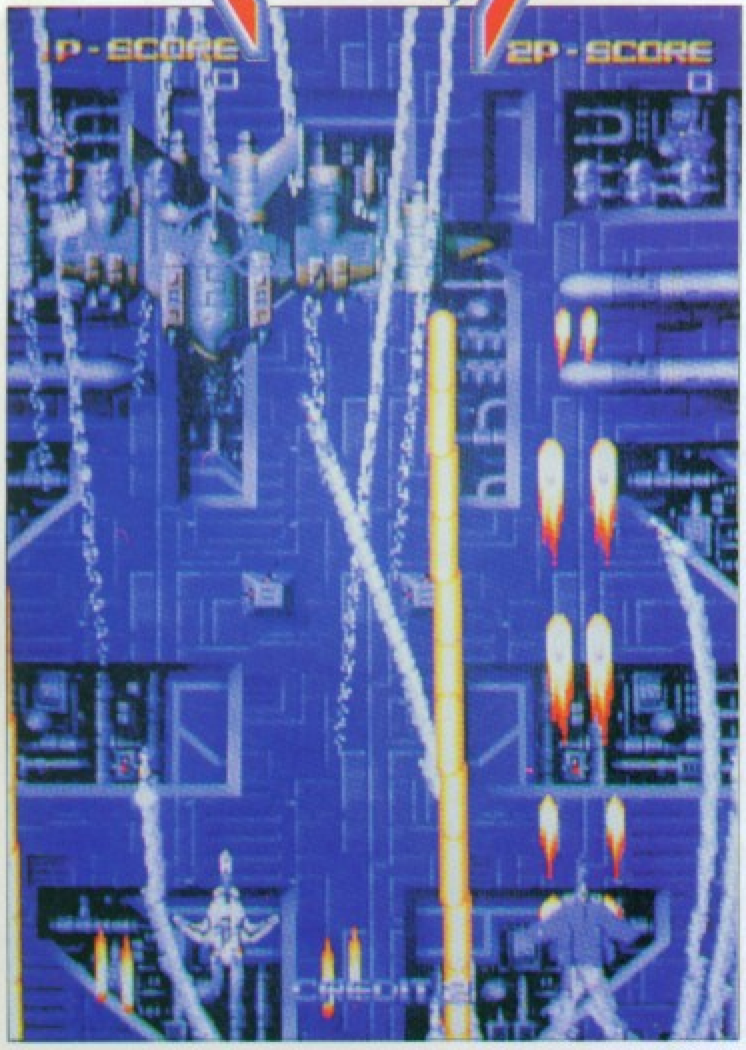
在街机舞台上，虽然《恶魔战士》系列的名气不如《STREET FIGHTER》大，但其受欢迎的程度却丝毫不容忽视，其实《恶魔战士Ⅲ》的操作性和人物设定都不逊色于《STREET FIGHTER Ⅲ》，而且人物面孔及独树一帜的人物攻击方法，也都值得称赞。可以相信，这次续作中的攻击方法肯定要比前作出色许多，华丽许多。在今作中，共有15名角色可供选择（不包括隐藏角色），其中不少都是前作中出现过的人物，在今作中应该很容易上手。至于新角色，既然能在这款游戏中出现，相信决非等闲之辈。

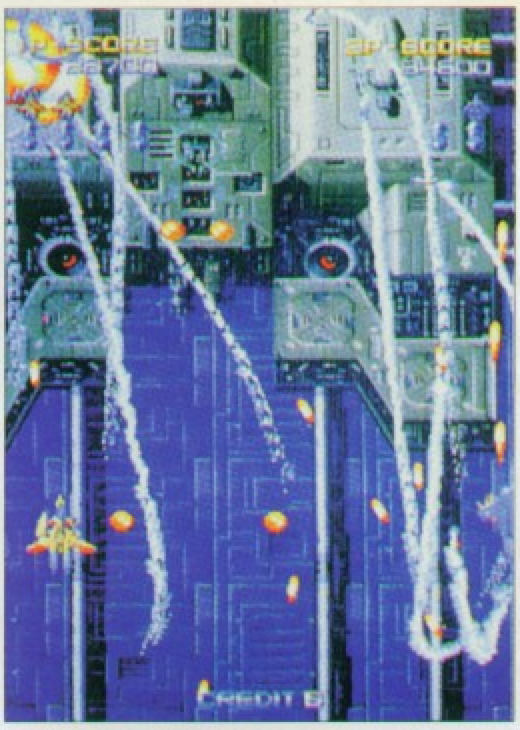
喜欢玩对战游戏的朋友，准备再次掀起狂涛吧!

MACROSS PLUS
マクロスプラス

由美树本晴彦担任原画人物设计的著名动画OVA《MACROSS》(《超时空要塞》)，是深受人们喜爱的动画片，与这部动画有关的游戏也曾以多种类型在各种媒体上亮相，而且成绩不斐。如今，由BANPRESTO公司制作的《MACROSS PLUS》则又以正统纵版射击游戏形式光临街机。

以往《MACROSS》系列是以其引人入胜的情节、深入人心的人物设定来吸引众多动画迷的，如今它却以纵版射击形式出场，的确有些出乎预料。面对街机中数量惊人的纵版射击游戏作品，《MACROSS》能否再次独领风骚?只要你看过画面，就该找到答案了——那些令人眼花缭乱的华丽攻击方式；艳丽的色彩和出色的光源处理，无不体现出豪华的视觉效果；自机的丰富武器系统，多变的攻击种类都会给原本较单调的射击游戏带来无穷的魅力，如果有幸能亲身感受，你定会被这款华丽射击游戏的魅力深深吸引。

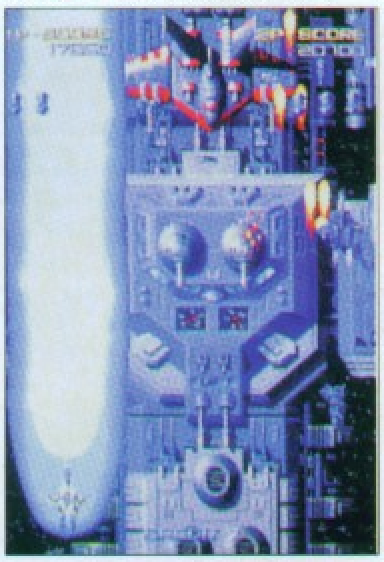




◀ 被击中也没关系，我的命多得是。



◀ 得到尾随激光的协助，太容易了！



◀ 极强的速度感一眼便能看出。

◀ 似乎有些夸张。

经常向高难度射击游戏发起挑战的朋友，想必对那款难度颇大，但又能让你感到爽快无比的纵版射击作品——《首领蜂》至今仍记忆犹新吧!的确，在《首领蜂》这款游戏中，“枪林弹雨”的壮观场面可谓名副其实，令人生畏，但你所拥有的强力武器及保险，也会让你有足够的实力和关底BOSS进行正面的“直接对话”，这种靠实力的对拼在以往射击游戏中还并不多见。

当你还在回味《首领蜂》时，这款游戏的续作《怒首领蜂》已经在街机上亮相了。与前作相比，其火爆程度并非只是提高了一星半点，本作在保留了华丽、激烈、流畅、爽快等特点的同时，又在增强画面立体效果与质感方面作出了不少改进。在前作中略显清淡的色彩在今作中也运用得恰到好处，独有的“连击”系统仍然健在，且在今作中更可连击至数百以上，真是不可思议！另外，前作中的“枪林弹雨”也“不幸”被保留了下来，解决的办法自然还是要靠改良过的强力保险来对攻。

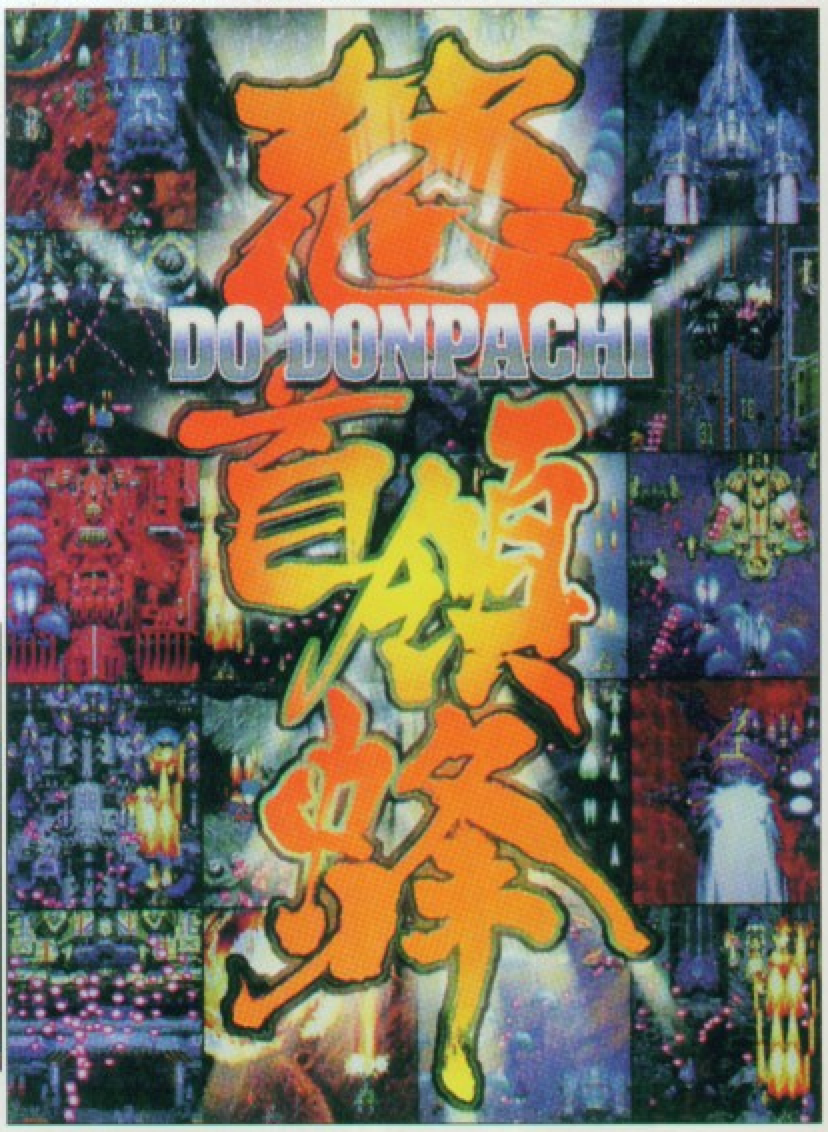
总之，这款游戏登场之日，便是新的“战斗”开始之时，而且在不久的将来，你更可在PS上一睹它的风采。



▲ 火力演示画面。



▲ 密集的枪林弹雨。





▲ 敌人惨了！



▲ 是连击吗？



▲ 看你能扛多久！



▲ 谁更像关底呢？

HANGPILOT

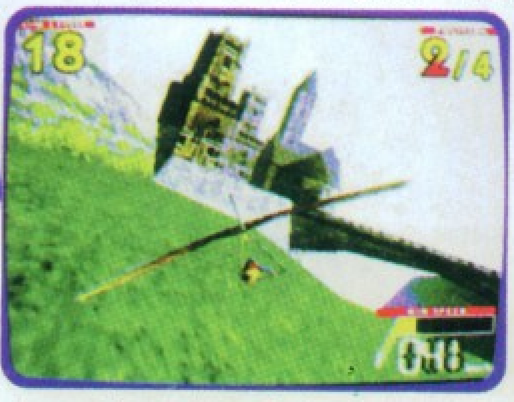




对于一名体育爱好者来说，自由滑翔翼是一项颇具吸引力的运动，针对大多不具备能力开展这项运动的情况，KONAMI公司最新推出了一款体感式街机《模拟滑翔翼》，这可算是一款能圆你“飞的梦”的游戏。这款游戏采用了新型体感式筐体，具有异角度双屏幕，这样便能在操作游戏时有如真实飞行一样，不但能看到前方正视点的景物，也能同时观看自己下方画面中的物体，这其实是特别为了你调整飞行高度而设计的。至于游戏的玩法倒是很简单，像是赛车游戏一样，不同的是，在本游戏中是作数周飞行，由所用的时间来决定你的成绩。略难之处在于不但要注意风向、平衡等因素，还要特别注意飞行的高度。

准备好了吗?那就让《模拟滑翔翼》带你去飞翔吧!

▲ 终于能飞了。



▲ 趁机欣赏风景。



▲ 在茫茫云海中翱翔。

OPERATION THUNDER HURRICANE



由KONAMI公司制作的大型街机筐体式3D立体枪战游戏《雷鸣风暴》1997年春隆重登场。

故事的背景在现代军事战场，两名代号KONAMI的战士负责执行今次的作战计划，他们将与企图称霸世界的罪恶军事组织战斗。看来故事情节已经引人入胜，但更具吸引力的还要算是对应这款游戏的大型筐体了，由军绿色迷彩外壳相衬，并使用超大型平面直角屏幕，再配上两支拟真枪支模型，的确让人产生一种站在那里就像走上了战场的感觉。在游戏画质方面，对应平面直角屏幕的是高清晰度RGB信号输出，这会使你对3D枪战游戏有一个全新的认识。

另外，游戏的场景则分别在沙漠基地、城市掩体和空中追逐等多方位中进行。如果你能看到游戏中的真实画面就会知道，那种互动式电影的效果岂是言语所能表达的?

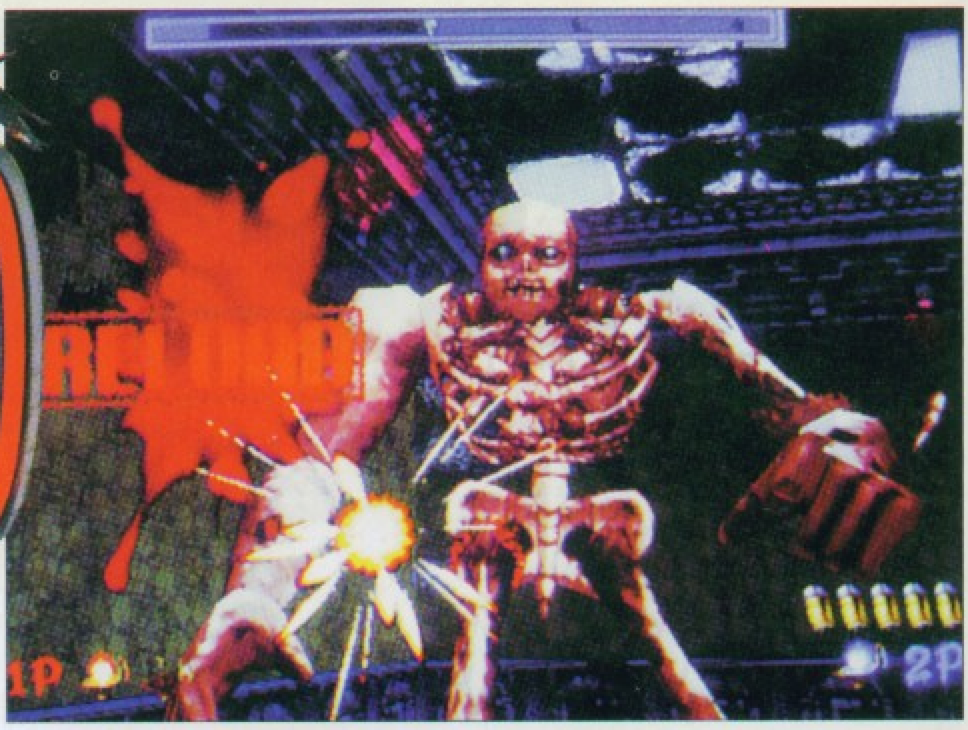


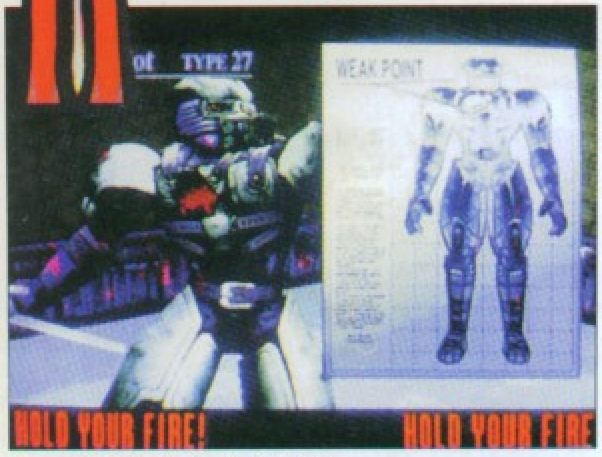
▲ 置身战斗前线，稍有闪失便自身难保。



▲ 反正回不去了，不如拼个你死我活。

THE HOUSE OF THE DEAD





▲ 它的弱点在哪里？



▲ 从外表看好像不容易对付。

提起3D立体枪战游戏，想必大家首先想到的招牌作便是由SEGA公司AM2研开发的著名街机游戏《VR特警2》，而这款由SEGAAM1研最新开发的街机3D立体枪战游戏《死之馆》绝对有实力匹敌《VR特警2》，大概一鸣惊人才是AM1研迟迟未有过人表现的最合理解释吧！

由于在开发《死之馆》时采用了与《VR战士2》相同的MODEL2底板，故此，在画面质量以及游戏的演算速度方面都大可放心。虽然最近有几个以MODEL3底板开发的游戏成绩骄人，但毕竟MODEL2底板的实力也是有目共睹的，而且区区3D枪战游戏即使用MODEL2底板处理起来也会是绰绰有余。故事情节方面，《死之馆》采用了充满神秘感的恐怖题裁，这点从标题及画面上都可让你明显感觉到。游戏的基本玩法虽然司空见惯，但带有恐怖色彩的场景和形态各异的"活尸"造型，都能带给你另一类3D立体枪战游戏的全新感受。







SOL DIVIDE
ソルディバイド

在许多玩家心目中，彩京公司一直是2D射击游戏信心的保证，像《武装飞鸟》、《战国风云录》等均是往日在街机上极受欢迎并长久不衰的作品，并且移植到家用主机上的成绩也不错。

在一段短时的沉寂后，彩京公司的最新力作《魔法战国》面市了，这款作品仍然以类似《战国风云录》的横版射击类型出场，但相比之下却又与以往的作品有所区别，看起来倒不如说，《魔法战国》是一款动作+射击的作品更恰当。

本作除了画面华丽这一基本特点外，游戏中主角人物的血格均由HP形式来表示，这说明不会中一枪即死，但同时也暗示着游戏的难度不会太低。画面下方的蓄气槽和魔法选择的设计也颇为独特，虽然魔法系的攻击种类并不算太多，但每种魔法却都有对付不同敌人的特殊效果。由此看来，这款射击游戏在系统上更具备了动作游戏的某些特征。

此外，游戏中的人物美工、背景画面质感以及流畅度都属一流，达到了横版射击游戏的新境界。即使是常玩彩京公司作品的朋友，也定会感到这款巨作不同凡响！



▲ 带有浓重的古装色彩。


▲ 是超必杀还是"落雷"计？



ALPINE RACER 2

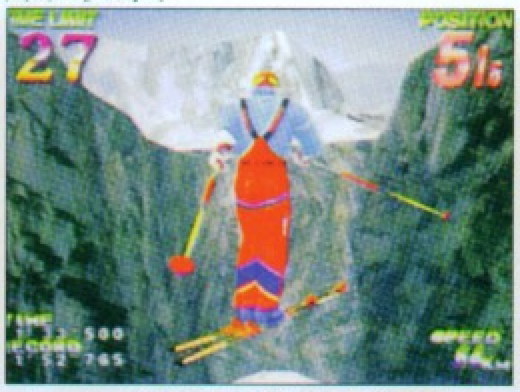


以新式体感筐体设计的《高山滑雪2》，是著名软件厂商NAMCO公司人气街机作品《高山滑雪》的续作，也是备受玩家们期待的作品，看到这些游戏开发中的画面，定会使喜欢玩滑雪类游戏的朋友欣喜若狂。

NAMCO公司在开发这款游戏外部筐体时，采取了两种不同形式：分别是平面直角的大型体感筐体和小型轻便型筐体。当然，大型体感筐体看上去会让你感觉到迫力十足，而小型轻便筐体却会让你感觉到玲珑可爱，同样极具魅力。至于游戏的速度感，想必会非常突出。另外，丰富的背景画面和NAMCO 公司惯用的写实派风格肯定能让你对这款游戏信心十足。虽然滑雪的季节已经过去，但是无论在什么时候，这款游戏都会给你带来无比的刺激、兴奋和快乐！



▲ 你估计速度是多少？

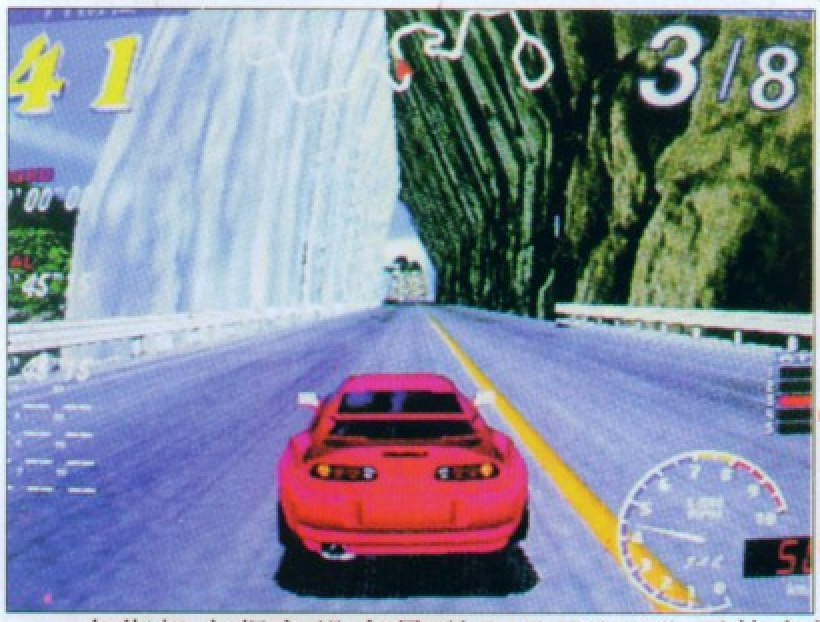


▲ 技术好就可以飞到空中！



▲ 巨大的厂商标志。

▲ 豪华的平面直角屏幕和模拟滑雪器，感觉一定很爽！



stcc Over REV



在街机上很久没有见到JALECO公司的身影了，这款《超级车技挑战杯》(《SUPER TECHNIC CHALLENGE CUP》)便该算是JALECO公司在’97街机市场上的自我表现吧。

这款游戏给你留下的最深印象，便是所对应的大型体感筐体了，这部筐体由两个大屏幕、高靠背坐椅及方向盘、手档、脚刹等构成。游戏可对应双人联机对战，这便使游戏的乐趣不止限于单人比赛了。在单人模式中，有街市、山道等多种赛道，最值得欣赏的便要算街市中的立体交叉公路，像这样华丽的都市景观在其他赛车游戏中还很少能见到。与SS主机上的《首都高速’97》相同，本游戏同样由土屋圭市负责监修，而且箱根、东京、涉谷等在游戏中出现的赛道全部以即时演算设计，原本公路上所能见到的著名风景均可在游戏中再现，真是赛车与观赏风景两不误。不断向顶级“速度之王”的称号冲击，便是这款《超级车技挑战杯》的宗旨。



▲ 预赛的排名不太理想。



▲ 熟悉赛道后，胜利就在眼前了！

VERSUS NET SOCCER

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ヴァーサスネットサッカー



KONAMI公司在制作足球游戏方面，是很有实力和经验的公司，其曾经在SF主机上推出的《实况足球》系列便是制作精良、极受欢迎的家用机足球类游戏的代表作。如今，KONAMI公司的首款街机足球作品终于诞生了，需要特别告诉大家的是，这款名为《足球常规赛》的游戏是使用了KONAMI公司新型“PF—573”底板开发的，其强大的性能可在每秒钟处理500万个POLYGON多边形数据，这是连MODEL3底板也难以匹敌的，在这种强大机能的支持下，《足球常规赛》想必会是一款非常出色的正统足球类游戏。

在《足球常规赛》中，共有28个国家的球队可供选择，其中竟然也有中国队，当然，各国选手之间的差异还是很明显的。比赛中带有星形标记的队员在能力方面要比其他选手高出一筹。游戏分为横、纵两种视点，无论是玩惯街机或是家用机的朋友都可在此大显身手了。



▲ 精心策划禁区边缘的任意球。



▲ 攻入对方禁区。



▲ 准备外围远射。



▲ 中国何时才能参加这样的大赛。

ときめきメモリアル おしえて Your heart



《心跳回忆》一直是KONAMI公司的“重要财路来源”和“看家底牌”，多年来在不同机种上以不同形式发售过的《心跳回忆》系列作品究竟为KONAMI公司带来了多大的经济效益和巨大支持，可能谁也无法统计，但是说到《心跳回忆》的号召力与生命力却不得不令人由衷地感叹，有12+1名女孩坐阵游戏中，使这款世纪巨作散发出的魅力无人能及，无法阻挡。

街机方面，一款全新面貌的抽卡式筐体游戏《心跳回忆～告诉我你的心～》在悄然间面世。看来，KONAMI公司只需稍动脑筋，便可将那些数量难以计算的“心跳迷”们召回到自己身边。这款游戏的玩法同样是在外出约会时回答女孩们提出的不同问题。不过，令人欣慰的是，不管你的结局如何，最后都能获得一款美丽的“心跳人物”卡片，而这总数超过500款的不同卡片全都是游戏中随机拍摄的，非常珍贵。在这些女孩的“邀请”下，恐怕你已是盛情难却了吧!



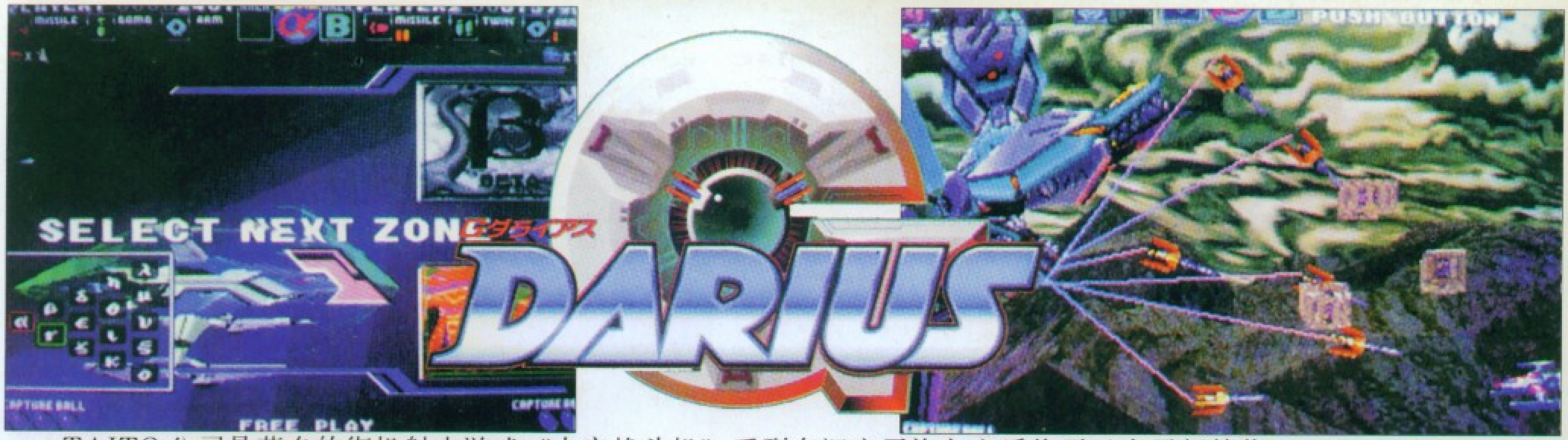




▲ 激动人心的时刻到了!



▲ 这类似鼠标的东西是什么?



TAITO 公司最著名的街机射击游戏《太空战斗机》系列在沉寂了许久之后终于又有了新续作。

这款《G. 太空战斗机》是继《太空战斗机外传》之后的最新作品，新作虽然仍然延续其横版射击系列的一贯特点，但在本质上却有了很大的改变。整个游戏几乎都被 3D CG 化了，武器攻击方式和爆炸画面也都设计得既豪华又有迫力，另外，在同显色数和背景颜色方面也都较前作有明显提高。

在武器种类上，三种原始武器依然被保留下来，并仍保持着各自独特的作用。武器选择和单独提升系统也都忠实健在。而《太空战斗机》系列中最独特的关数分支系统当然在本作中亦是不可缺少，这就预示着《G. 太空战斗机》中同样拥有许多不同破关线路组合及结局，想看全这些不同的场景和结局还真不是一件容易的事情。在每关的关底，都会遇到巨大且迫力十足的关底BOSS，按照此类游戏的“习俗”，敌方虽仍是些大鱼坐阵，但经 CG 化后的实力绝不可与以往同日而语，《G. 太空战斗机》中拥有巨大身躯的 BOSS 定能让你体会到前所未闻、前所未见的威压感。



▲ 好险！幸亏跑得快。



▲ 为什么被击中的总是我？

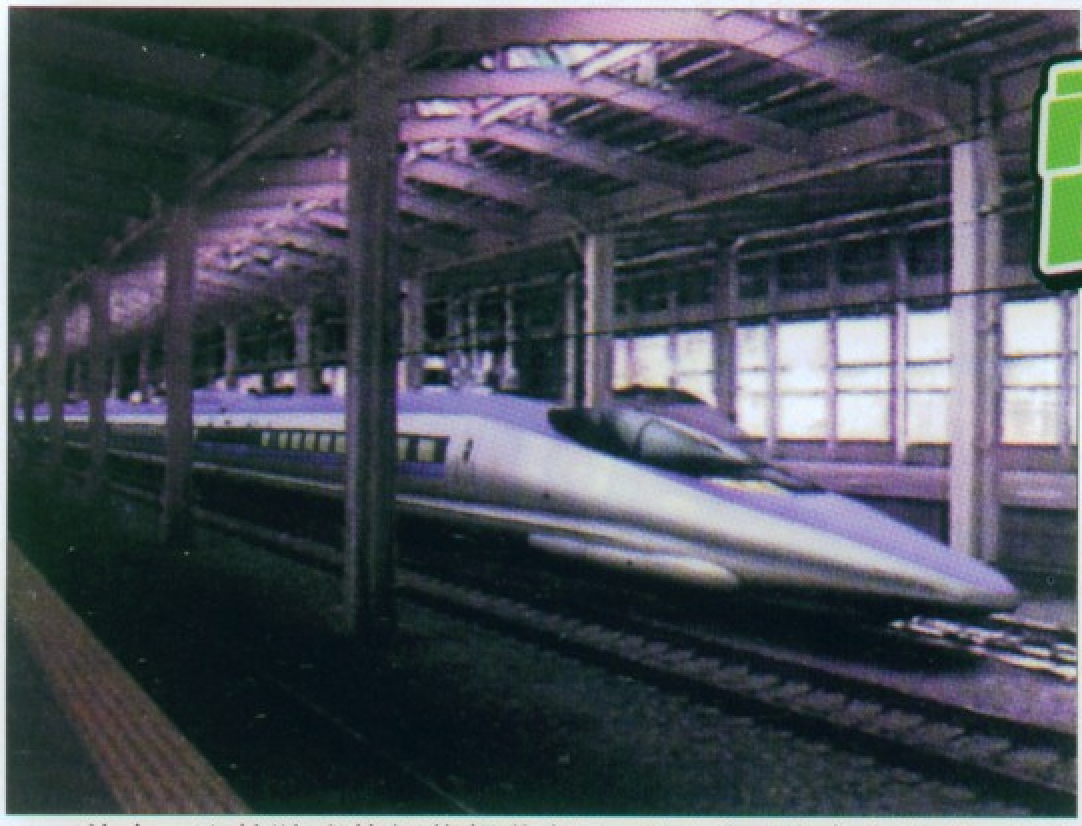


▲ 立体映像的拔群效果。



▲ 唉，不会吧？又到关底了！

電車でGO!



你是否见识过《DAYTONA USA》、《SEGA RALLY》、《SCUD RACE》等顶级赛车游戏的魅力?你对赛车类游戏的感觉如何?想不想玩一款你从未见过的全新赛车游戏?现在，机会来了!由TAITO公司新近在街机上推出的“赛车”游戏——《电车 GO!》定能让你体会到新式赛车游戏的魅力，并带给你以往赛车类游戏无法带给你的全新感受。

首先，这款游戏的机体操作部分不同于正统赛车游戏，这部分是由操作拉杆、各种仪表盘、压力计速表、速度表、加速器、车门开关和警笛组成，当你站在这样的体感式街机前，犹如真正驾驶机车一样。而不同于一般赛车游戏的是，在你开动机车的同时，还必须遵守有关道路行驶的规章制度，高速驾驶时更要注意停车信号及发车信号，这些将直接关系到你的成绩。另外，还要记住起速装置可作最大 8 阶段变速，加速器可作最大 5 阶段加速，在进入隧道前要使用警笛来鸣笛示意等。如此众多的驾驶技巧，肯定会增加你驾驶机车的兴趣。



◀ 向最高目标挑战。



◀ 争取正点到达。



◀ 注意信号灯的提示。



◀ 能否赶上前方车辆呢？

マネーアイドル エクスチェンジャー
EXCHANGER



在琳琅满目的街机游戏类型中，方块类游戏始终是棵长青树，它在众多热门游戏中保持着自己独有的位置，这款由FACE公司制作的《金钱方块EX》便是较有代表性的方块类游戏。

此游戏的操作方法很简单，基本与曾在PS及SS主机上推出过的《金钱方块》相似，但不同之处是，街机作品除了画面更为出色外，更多的游戏性则在于同CPU对战，这可能就是家用机中所谓的ARCADE MODE吧!玩法上的区别则是，在《金钱方块》中方块是以由下至上的顺序排列的，而《金钱方块EX》的排列顺序刚好相反，是由上至下的，相比之下，后者的玩法更加接近《泡泡龙》。消除金币的规则对于大多数朋友来说可能并不十分熟悉，但实际上却很简单，只是将不同面额的硬币合成至1000元，便可消除。

这款在街机及家用机中都占有一席之地的游戏，可能又将成为值得你废寝忘食、彻夜鏖战的作品!更令人高兴的消息是，不久便可在PS及SS主机上玩到全新的改良版。

▲ 钱多为什么还哭呢?



▲ 选谁好呢?

マジカルドロップ
Magical Drop 3



《魔法气泡》系列是DATA EAST公司在街机上推出的著名方块类游戏，也许一些玩家对此较为陌生，这可能是因为不少人对DATA EAST公司推出的桌球游戏更感兴趣。现在，《魔法气泡》系列的最新作《魔法气泡3》已经面市，此作在操作系统上，仍然延续了“气泡”系列的一贯规则，使本作的玩法仍然简单且容易上手。





在《魔法气泡3》中，共有14名角色可供选择，更有两名隐藏角色，每名角色都拥有不可低估的实力，绝非等闲之辈。此外，在游戏中还经常会出现一些奇特的标记，这些标记到底有什么作用呢?还是把答案留给玩者吧!除了游戏本身的乐趣之外，途中插入的一些小情节也很有意思。另外，还要告诉大家一个好消息，那就是DATA EAST公司5月中旬在SS主机上推出了此游戏的加强版本，两名隐藏人物都可以直接选用。



◀ 胜负只是一线之差。



◀ 看样子好像是遇敌了。

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione







▲ 诱人的新型联机对战筐体。

“向山崖地段的极限速度挑战”，这便是TAITO公司出品的人气街机赛车作品《边缘赛车》系列的精髓，最近，这款著名赛车游戏的续作已经在街机上亮相，相信有前作打下的坚实功底，再加上新型体感式筐体的诱惑力，定会使这款《边缘赛车2》再度风靡。

在今作中，共有10辆各式赛车任君挑选，而且TAITO公司在开发此游戏时得到了“NISSAN”、“TOYOTA”、“MAZDA”、“HONDA”、“MITSUBISHI”、“SUBARU”等日本著名汽车生产厂商的赞助，这样你将会在游戏中看到带有这些厂商标志的赛车。另外，比赛中的每条赛道都拥有一个“文月”、“弥生”之类带有朦胧神秘感觉的名称。尤其是当你驾车在月光下的夜景中比赛时，更能让你感觉仿佛凌晨在北京“四环”路上飞驰。



▲ 转弯时还是开慢点好!



◀ 不愧为边缘赛车。

SEGA SKI SUPER G











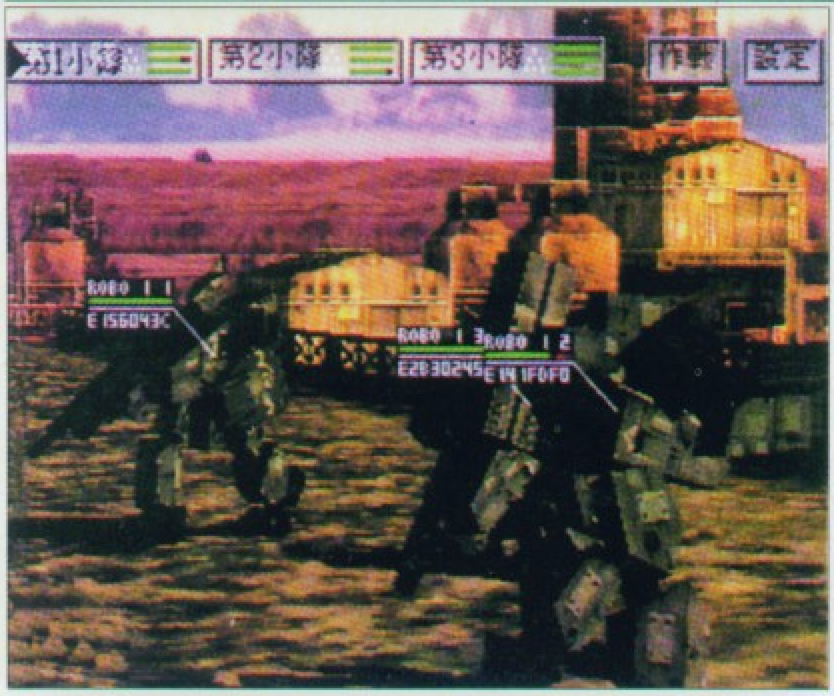
◀ 开始了!还等什么?

◀ 成绩画面的得分由完成整条赛道所花费的时间和通过旋门的数量来评定。

SEGA公司在街机中老大的地位一向都是不可动摇的，在制作出多款经典格斗、赛车、射击类游戏的同时，SEGA公司又将目光瞄向了体育类。

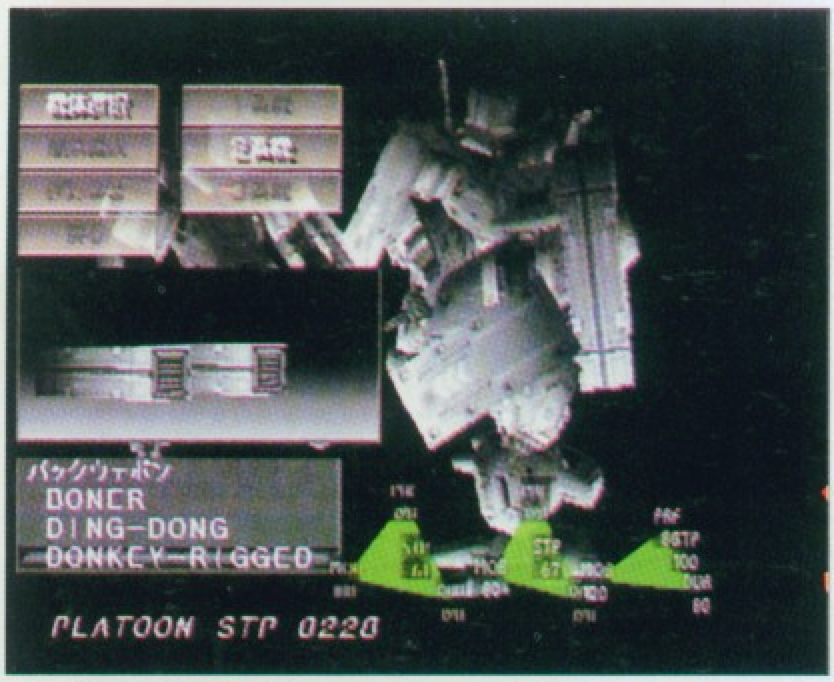
这款《世嘉超级滑雪G》是SEGA公司于年初推出的。滑雪游戏居然也采用MODEL2底板制作，效果自然有目共睹，可以这样说，细腻的画面、逼真的动作、流畅的速度感和绚丽的色彩相加，便汇成了这款《世嘉超级滑雪G》。游戏中，会有由3DCG作成的“人影”来教你游戏玩法，领悟了要领后，便可在三条赛道中任选一条进行比赛。这款滑雪游戏中的华丽动作超多，数人共同参赛的激烈场面尤为逼真，大有享受观看电视直播的感觉。而作为玩者，或是参赛的每一位选手，都会有同一个目标——除了夺冠，还要向100km/h的世界最快速度冲击!

FRONT MISSION ALTERNATIVE

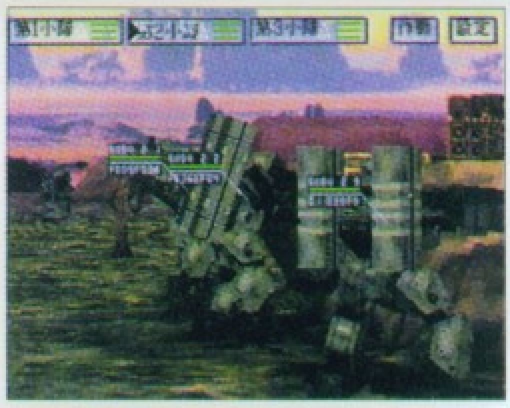


史上最强RPG《FINAL FANTASY Ⅶ》自推出后，销量已将至350万，对于其制作厂商SQUARE来说真可谓是大出风头，其声势之大，内容之震撼，相信无其他任何软件公司的作品可以与之相比。

当广大PS玩家翘首以盼、强烈期待《FINAL FANTASY TACTICS》和《SAGAFRONTIER》推出时，SQUARE公司却在这时宣布了另一震撼大作即将推出的消息，这便是SF主机上超级人气模拟战略游戏《前线任务》的续篇《前线任务之抉择》。



以目前公布的图片来看，可能画面略显粗糙，但这只是开发中的效果，等到推出时定会给你耳目一新的感觉。前作中的武器更新系统仍然健在，而且每次更换武器时都能清晰地看到各种武器的性能表示。战斗方面则变化较大，采用了全新的即时战斗系统，这使模拟战斗场面更贴近真实效果，但这种系统也存在着致命的缺点，如果制作得不好，那便会完全失去模拟游戏的乐趣和魅力。实际上，作为即时战斗的作战系统，至今也只是在极少量游戏中出现过，可以说还在试验阶段，相信大家一定还记得曾经在《QUOVADIS 2～惑星强袭～》和《梦幻模拟战Ⅲ》中独特的即时战斗系统吧！是否喜爱这种系统当然就要看玩者本身了，不过，大多数玩家的反应都不是很好，正是出于这种原因，使得《前线任务之抉择》更加备受瞩目，想必大家也一定希望即时战斗系统能在这款游戏中得到很好的发挥吧！这就要看SQUARE公司的本领如何了。另外，由于前作没有故事分支，使一款优秀游戏不能一玩再玩，非常可惜，希望即将推出的续作能在这方面作出改善。游戏中以近未来为背景舞台的城市、沙漠戈壁和夕阳下的山陵地带的美丽景色，以及用多边形技术制作的机器人与实景扫描般高质感画面的完美拼合，都会给你留下深刻的印象。希望即将在夏季推出的《前线任务之抉择》能被实力强劲的SQUARE公司开发成为各方面均优秀的S·RPG佳作。



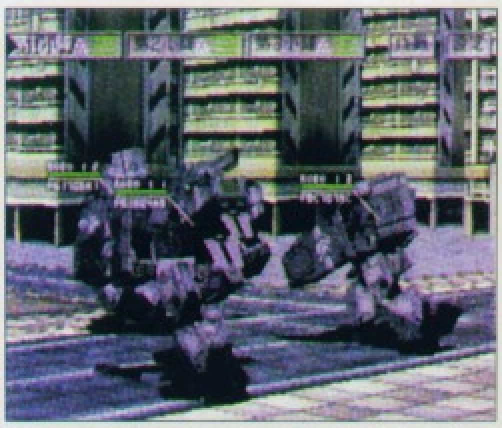
▶朝阳下的自军将士。

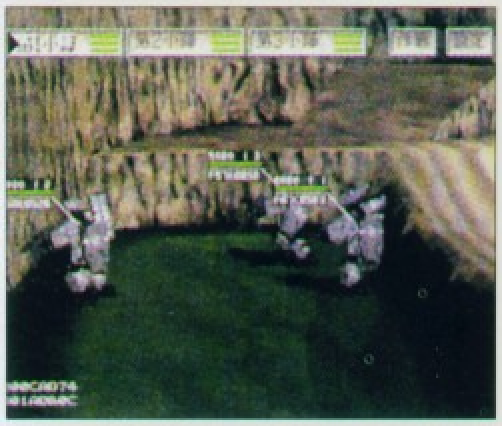


▶充分发挥战略要素。













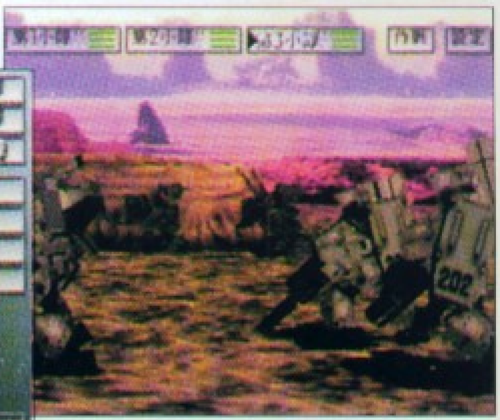
▲ 酷似实写风格的CG图片。



▲ 分析敌方基地的资料。

▼ 战斗前需精心部署。





▲ 采用即时战斗系统。

怪物パラダイス







▲ 谁会怕遇上这样的敌人？

《怪物天堂》终于又回来了!据说该作之所以在PS上隆重推出，是为了纪念前作在此发售十周年。本作讲述的是某城主过世后，他的城堡变成了鬼怪出没之地，为了得到城堡中的金银财宝，四位同做发财梦的冒险者开始了寻宝旅程。游戏地图以标准的棋盘形式表示，游戏者凭掷骰子来决定步数，然而，冒险的路上既会发现财宝，也会碰上敌人。有趣的是，不光游戏者要和魔怪们发生冲突，魔怪之间也会相互敌视，难免会出现厮杀、大打出手的情况。游戏中还设定有商人的角色，他会趁火打劫、出售商品或助你一臂之力。此外，游戏的美工不错，人物造形生动有趣。

即将于7月发售的《怪物天堂》定会是一款你我都爱玩，而且老少皆宜的游戏。



▲ 得到了珍贵的必杀卡片。



▲ 行动线路变化多端。



▲ 以取得大量财宝为己任。

魔导战士







对于偏爱动作过关游戏的朋友来说，对那款曾在SS主机上推出并大获好评的新类型动作游戏《守护英雄》仍有深刻印象吧！的确，在该游戏中，不但可多人同时进行游戏，而且还在游戏中加入了一些角色扮演的要素及多重分支、多重结局的设定，使本来就很出色的游戏在内容上更显充实。

现在，一款由著名软件厂商BANPRESTO公司制作的《魔导战士》即将于7月前后在PS上发售，从游戏开发资料来看，无论是画面风格还是人物造型或游戏系统，都与SS的《守护英雄》极为相似。《魔导战士》的故事发生在蒸气机文明与魔法高度发达的异世界舞台中，敌方出场的角色大多是些机器人，而己方的每位角色也都拥有多种华丽的必杀技。虽然此游戏目前尚属开发阶段，但开发中的画面已极具魅力，那柔和的色彩配以流畅的动作便构成了这款《魔导战士》。



▲ 哪来的！这么笨重的敌人？



▲ 怪异的招式，但很实用。

▼ 来吧！人越多越好。



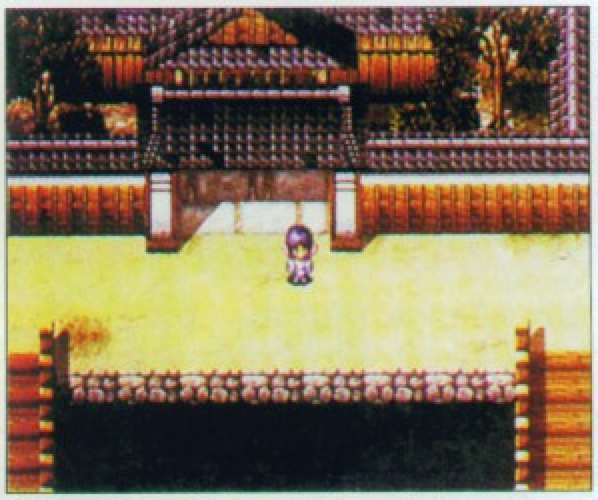
▼ 觉得这幅画面眼熟吗？



るろうに剣心



▲ 看样子，情节很吸引人。



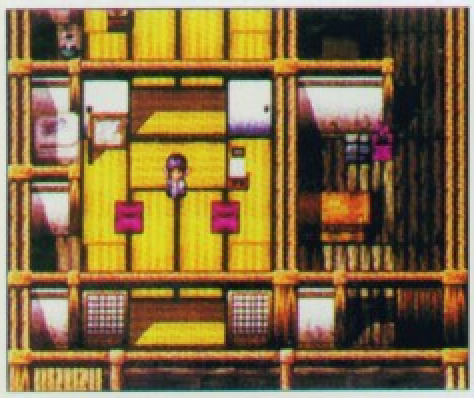
▲ 故事发生在明治时期的舞台上。

集英社之人气漫画《浪客剑心～十勇士阴谋篇～》终于也以RPG形式登场，并将在今秋前后推出。许多玩家早就料到以这样优秀的漫画题裁完全可以制作出动人的RPG情节，不想今日竟然成真！

本次绯村剑心的敌人是“今十勇士”。很明显，这帮家伙是崇拜真田十勇士的，搞不好还是甲斐、大阪出身，但究竟他们是旧德川幕府一党还是九州西南派，尚不可知，而漫画中剑心的朋友们在这里组成了绯村军团，为保卫新政府而战。

该作品的美工相当出色，画面精细美丽、色彩鲜艳、图像清晰，比较真实地再现了明治初年日本的风土人情。无论是喜欢历史的朋友，还是喜爱“剑心”的真正玩家，相信都可以在本游戏中找到满足感。











消灭暗黑



《时空之门》是曾经在PC、MD、SF上都颇有名气的2D动作游戏，其续作《消灭暗黑》则以一款3D动作＋射击类型游戏出现在玩家面前。



▲ 敌人发现我了吗?

作为本作主人公的你，自然还是位只身作战的孤胆英雄。你的任务是破坏以侵略地球为目标的外星人基地，但是由于敌人过于强大，主角被捕，并被关入了收容所，故事也就从这里开始了。主人公既然敢只身探虎穴，小小一道铁门又怎能挡得住?轻易脱出牢房，手执“微冲”的你，总算可以大显身手和敌人正面厮杀了。别看敌人又高又壮，面目十勇，几发子弹照样搞死。而且，路上还可以得到炸裂弹一类大威力兵器，要注意收集，并珍惜使用。



▲ 危险！快跳。



另外，游戏中的回复装置是固定的，一定狰狞，位置，以利于今后作战。和其它主视角的射击游戏一样，《消灭暗黑》也是在迷宫里转来转去，而主视角3D迷宫游戏的最大特点之一，就是不易搞清方向，好在这款游戏中有自动绘制地图机能。

当你看到这篇文章时，可能已经将游戏打过关了吧!



▲ 先睡一觉，等天黑以后再说。



▲ 终于找到了，真不容易！



BRIGANDINE

幻想大陸戦記



▲ 带有独特3D感觉的立体地图。

故事发生在一片未知的大陆之上，这里原本共存着五个国家，但有一天，中央之国发生了兵变，国家一分为二，原国王被赶到了南方，中央之国的帝王推行了武力统一的政策，整个大陆陷入了一片混战之中。

为了统一大陆，击败帝国的阴谋，你必须在北方之国、魔法之国、祭祀之国、南方之国等五国中选出一国扮其君主，以举国之力应付天下世局变化，并最终统一大陆。

因为这是剑与魔法的世界，战争中自然不可缺少魔法和召唤，地图兵器也在所难逃，战士的转职和必杀技及3D作战画面更是魅力不菲，此外，还能在游戏中体会到育成类游戏的乐趣，而这些也正是许多正牌SLG大作所缺少的。游戏中人物原画水准颇高，个性人物众多，令人叹为观止。



▲ 人物造型特点鲜明！

正在玩《三国》、《信长》等历史游戏的朋友们，不妨也玩一玩这款《幻想大陆战记》，它将会给你带来新的感受。目前这款游戏的具体发售日期虽然尚未确定，但如无意外，相信玩者将会在暑假前后看到它在PS主机上的表现。



▲ 融入了育成的要素。



▲ 角色资料设定。







BOUNDARY GATE

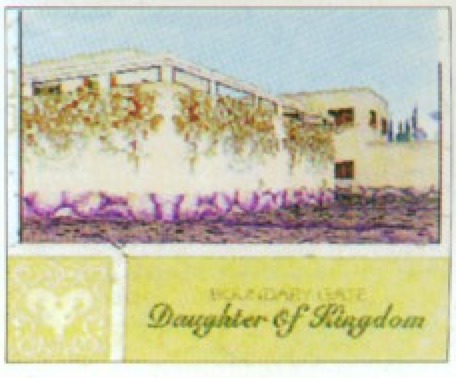
バウンダリーゲート Daughter of Kingdom



自次世代主机面世以来，令玩家瞠目的作品越来越多，尤其是将要在7月推出的这款RPG《边界之门》，更是尤为出色，它虽然是款3D游戏，但战斗画面却带有2D特征，这就使得本作不仅突出了3D游戏的立体感，同时也不乏2D游戏的精美。至于故事的舞台，自然还是在某个魔导之国发生的某某事件。但今次的X档案记录的却不是外界的妖魔，而是国家内部寄生的大批魔鬼！主角是一群年龄不太大的战士，也许他们将来会成长为剑士或魔导士吧！作战方式是比较传统的正面作战，主角和敌方都是整体显示，背景为3D画面，纵深感非常好。而且在使用魔法攻击时景物还会随光源发生明暗变化！整个故事的主调相当诡异、曲折，以致有一些推理小说的感觉。



◀ 战斗画面独出心裁。







◀ 出色的人物美工设定。

◀ 插入引人入胜的故事情节。



◀ 你能解开这些谜团吗？



▲ 儿时的约定。



▲ 寻人启事?

由广井王子（其代表作品《天外魔境》系列）担任监修的幻想名作《火星物语》，将由ASCII制作成RPG形式于今冬在PS主机上发售。早在1994年8月，广井王子便和“文化放送”达成制作《火星物语》的协定，同年10月由“文化放送”在“广井王子的梦想天国”栏目中对外广播，11月开始在著名游戏杂志《ファミ通信》征集人物形象，这在当时曾轰动一时，游戏中三个主人公的形象便是由读者所设计的形象中筛选出来的，1997年3月正式决定GAME化。

火星物語



▲ 童话般的小城镇。



▲ 在幻想的村中漫步。



《火星物语》共分为三大编：古代编、中世编和近未来编。三名相貌可爱的主人公将如何展开他们的“火星”之旅尚不可知，但就目前公布的画面来看，这的确是一款充满了幻想色彩的正统RPG，人物采用POLYGON贴图制作，背景则是带有典型的童话色彩，使用色调以清新为主，看样子像是一款颇为轻松的冒险游戏。《火星物语》的影响力能不能超越《天外魔境》呢？等正式发售时自然会有分晓。



▲ 像俄罗斯方块吗?

GUN BULLET



▲ 鸡窝里居然藏炸弹，多卑鄙!



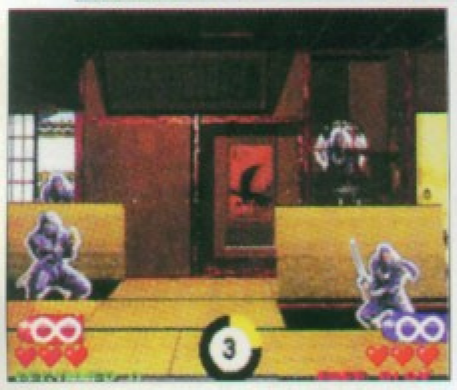
▶ 有鱼还不白打吗?



▶ 拆得多，赔得少。

说起即将在PS主机上发售的3D枪战游戏，想必最受大众瞩目的可能要算NAMCO公司的街机移植作《TIME CRISIS》了。不过，在此大作推出之前，NAMCO公司又宣布了另一款3D枪战游戏推出的消息，这便是《GUN BULLET》，在这款不太正统的3D枪战中，共收录了48+?种游戏场景，(48+?)关，其中包括NAMCO公司多个早期街机作品中的部分场景画面，值得一提的是，这其中有些地方不同于以往3D枪战游戏的风格，既有需要乱枪扫射才能通过的区域，也有“客串”出场的奖分关，更有些地方是需要动些脑筋才能通过的。至于游戏风格，则完全一改以往3D枪战游戏中的火爆特色，而更多的是偏重于轻松欢快和幽默。你既可以独自漫游在众多版面中，也可以选择与朋友协力作战。且在每过一关之后，都会有得分和命中率的显示，在有2P的情况下，更会将双方的得分进行比较。

虽然距离8月这款游戏正式发售还有一段时间，但此时看过游戏开发中的画面，你是否已经有些等不及了呢？希望喜欢玩3D枪战游戏的朋友们，也会喜欢这个作品。



◀ 忍者也一样打。



◀ 黑社会，哪不服?



◀ 按顺序击打方块。



◀ 是笔记本电脑吗?



▲ 她今后的命运会怎样?







《炼金术士》是一个相当精美的游戏，无论从色彩、人物原创、内容等方面来看都无可挑剔。在游戏中，玩家要扮演的是一个正在王立魔术学校学习，且面临毕业考试的美丽少女（不要为她的容貌所迷惑，她可是该学校“史上成绩最差”的学生）。为了应付考试，不得不去拼命练习炼金术。正因为成绩最差，所以她要付出比其他同学多几倍的努力，并要大量接受作战委托，去炼一些实用的东西以提高能力。然而，收集材料可是一件麻烦事，不仅要跑遍全城去购买，更要到深山老林中去采集……要知道，这世道很乱，林子大了什么鸟都有，进山经常会遇到敌人，如果级别不够可当真够你“喝一壶”的，一步走错，搞不好就要GAME OVER!

为了梦中的及格分数，为了顺利毕业，成为合格的魔术实习生，奋战吧!此游戏五月下旬推出，想必各位已在家中苦练炼金术了吧!



▲ 听说你的学习成绩不太好?



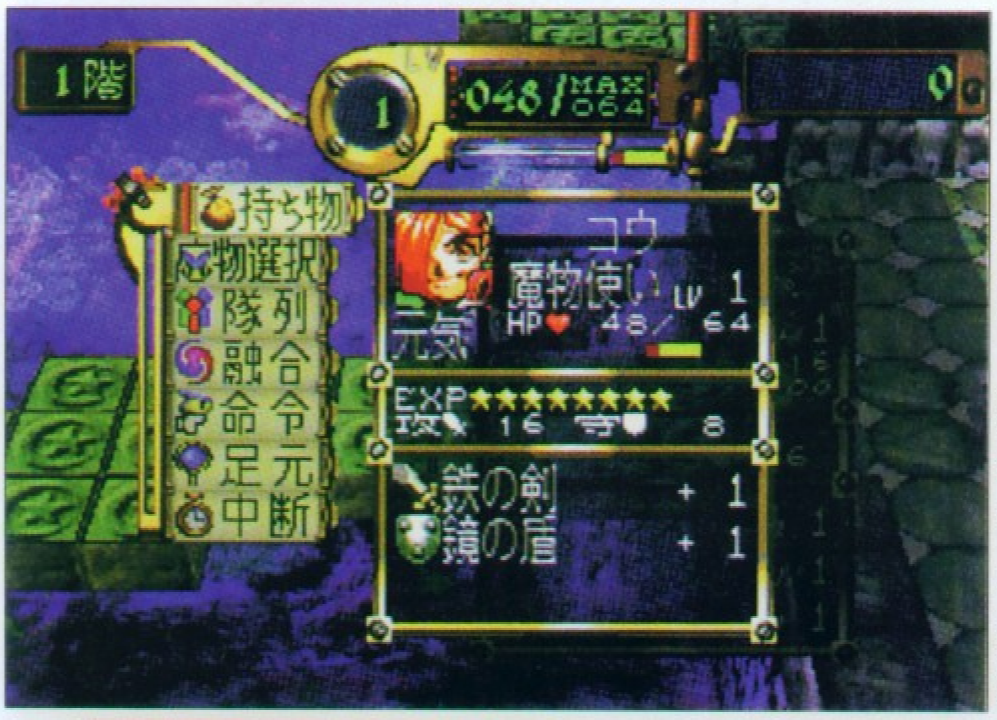
▲ 炼金之路并不容易。



▲ 准备进城疯狂购物。



▲ 这可能就是炼金炉吧!



梦境人生

当年任天堂曾表示，“只有能推出优秀RPG游戏的主机才有机会成为乱世的胜者。”现在，PS已拥有了多个优秀RPG，而且也确实具备了成为当今游戏界霸主的实力。

这款《梦境人生》想必也会是一款优秀力作。不过，目前游戏尚在开发阶段，至少要到年底才能推出。故事发生在某个剑与魔法的虚幻领域中，主角是一个有着壮志雄心的15岁少年，他继承了失踪父亲的愿望，走向成为“魔物使者”的道路。由于主角的目标是成为魔物使者，所以勇者、剑士之类的家伙也就只配充当配角了，但路上他们还可以保护主角性命。主角的目的地是父亲失踪的魔物之塔，他要去那里探知父亲大人的死活。在通往魔物之塔的道路上魔物重重、强者无数，不过，所谓魔物也并非全是敌人，还有一些善良的生物，有机会可成为伙伴。另外，有时还可以拾到魔物的卵，只要带回家中，亲自孵一孵，就会生出可以利用的魔物。可以说，魔物伙伴是此游戏的特点之一，这也许是对多年来在各RPG游戏中被勇者们有意或无意杀害的魔物的回报吧?



▶ 依然是这种视点。



▶ 情节中的特写人物。







纵横四海



这部英文名为《RALLY CROSS》的拉力赛车作品是由SCE自行开发的，率先于欧洲发售，不但获得了销量上的佳绩，更受到了玩家的好评。该节目有着非常漂亮的画面和富于节奏感的音效。最初可选择的赛道有三条，你要于数款“超豪华”赛车中挑选其一，同其它选手展开疯狂而充满乐趣的竞争，以夺得赛事的优胜。每条赛道崎岖坎坷、蜿蜒曲折，而每辆华丽的跑车也都具备各自不同的优缺点。当你选出爱车与大家进行初赛时，你才会发现对手们竟然那么强，不努力坚持便会立即落后，甚至被超过两三圈都不算什么新鲜事。自车虽然灵活自如，却极易在起伏较大的路面翻车，要下功夫在左右打轮、避免车身倾斜方面多多磨练才行。



逼真的车体动态是这个游戏的一大特征。无论怎样转弯、颠簸，看上去都十分真实，尤其是发生碰撞“事故”后连车身上的“创伤”都非常形象。这也难怪，都是SCE的作品嘛，场景描摹风格相近也不为怪。

总是在RPG类节目中流连的你，不想抽空到这么美丽的地方开儿圈车爽一爽吗？


▲ 看见你了，有戏了！


▲ 比赛才刚刚开始。


▲ 老一套，分屏对战。


▲ 挤！挤！看谁先下水。

实况沙罗曼蛇模拟



▲ 飞机联合国 VS 坦克合众国之战。





喜爱射击游戏的朋友一定会对《极上沙罗曼蛇》系列有着极深的印象，如今《极上沙罗曼蛇》中的主人公们又出现在这款《实况沙罗曼蛇模拟》中，他们将以制霸天下为目的，在现代化作战兵器的辅助下，展开一场“Q版世界大战”。


◀ 画面仍偏向于射击游戏。

这款游戏最多可4人同时进行。在战略方面，主要通过治国、战斗等一系列活动，最后达到统一天下的目的。本游戏中可选择的君主是《Q版沙罗曼蛇》中的搞笑8人组，实际上共有11人，其中企鹅兄妹、兔女郎姐妹、还有坐纸飞机的塑胶人都是以双人出场的。因为有了这些古怪的人物，所以无论在治理国家或战斗等方面的设计上，都充满了搞笑成份。而且这款《实况沙罗曼蛇模拟》比起其它战略游戏更容易上手，基本避免了复杂的战略系统，连初玩者也能很快体会到其中的乐趣。



◀ 选地图有什么用呢？

说起这个游戏的发售日，可谓一波三折，直至今日仍未有准确日期，也许KONAMI公司正利用发售前的时间对此游戏作最后的改进，不过，相信这款迟到的作品罗曼蛇》在炎热的盛夏面世了！





谈起曾于SS主机上发售的模拟RPG作品，首屈一指的要算SEGA公司出品的《龙之力量》了，在这款游戏中，有多个君主可供选择，战斗系统更是表现突出，首次采用了百人对百人的两军乱斗，几乎能让每个见到游戏战斗画面的人叫绝。

针对这款游戏，近来有一款名叫《邪鬼力量》的模拟游戏正在IDEA FACTORY公司的锐意开发中，并将于8月在PS上登场，从目前公布的画面中，显而易见便能看出这款游戏是针对《龙之力量》而来，无论游戏中的人事、税收、政略或外交等系统方面都与之极为相似，战斗方面采用了更具震撼力的千人对千人的壮观场面。故事则发生在以幻想世界为背景的舞台上，只有运筹帷幄、随机应变，才能在这款斗智斗勇的游戏中取胜。



◀看起来挺复杂的！







◀有点像交通图。

▲战斗胜负的关键——阵形当然是决定性因素。



サムライスピリッツ 剣客指南パック







《侍魂》系列是SNK公司的四大王牌对战系列之一，如今已推出了四作，更要在不久后推出家用机上的RPG版本。目前，据最新消息称，最新系列作品《侍魂～天草降临～》即将在PS及SS上推出，这对于《侍魂》迷们来说无疑是个喜讯，而对于PS玩家来说，则更有特殊意义，因为一款从未在其它任何机种上发售的合集《侍魂》，即将于夏季登场PS，那么，拥有PS主机的玩家便可以玩齐《侍魂》系列作品。况且，在《侍魂》系列作品中，前两作的《侍魂Ⅰ》和《真·侍魂》都是昔日街机的辉煌之作。这款将于夏季推出的《侍魂～剑客指南～》自然会成为“侍魂”迷们期待的焦点。





▲司空见惯的招式。

龙珠GT



从FC到SF、MD以至PS、SS等等，几乎所有曾经流行机种上都制作过有关“龙珠”的游戏，时至今日，BANDAI公司决定在7至8月间推出首款以3D效果制作的“龙珠”系列游戏。据称，此作是以动画剧场版《龙珠GT》为蓝本制作的，悟空为幼时模样，而对手则为各时代人物。

从目前资料看，游戏制作得相当精美，而《龙珠》故事本身的全方位作战形式极易于制作成3D游戏。尤其当一人在空中之时，无论天空之人的俯视作战还是地面之人的仰视作战都极真实，不再有分屏作战的虚假感觉。冲击波等飞行道具也美到极点，完全忠实于原著。只可惜出场人物仅有10人，与某些多达数十人的《龙珠》游戏相比略显单薄，不过，这毕竟是第一款以纯立体效果制作的《龙珠》系列。



▲ 不公平，我不会飞！



▲ 太赖了，有本事就下来！



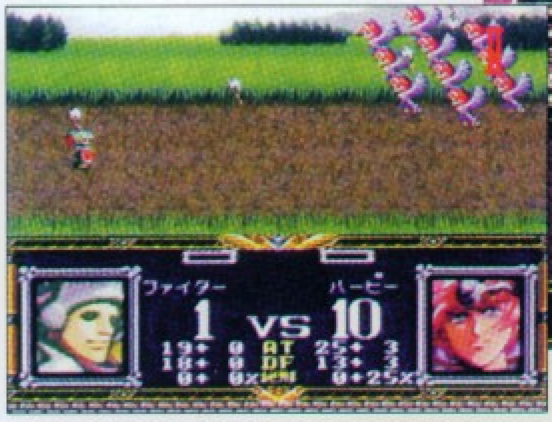
在NCS公司宣布即将为SS主机开发巨作《梦幻模拟战Ⅳ》之际，同时亦宣布了将在7月中旬于PS主机上推出《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》的消息。

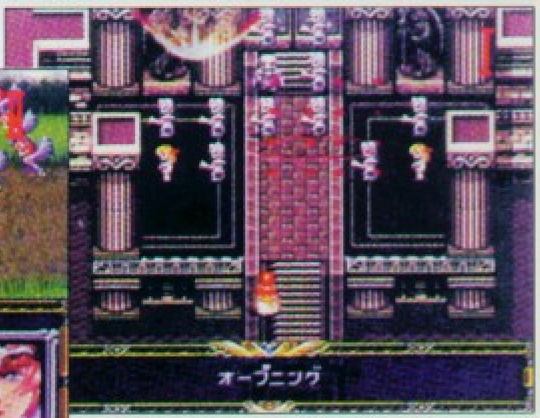
目前，无论是游戏或是动画，《梦幻模拟战》系裂都是无与伦比的人气作品，这无疑要归功于一直担任人物原画的漆原智志。据NCS公司称，开发PS版时，在制图方面采用了640×224的高解像度处理，这样再配合游戏中的人物肖像，绝对能使《梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ》发挥到最高境界。

▼ 原野上的“百团大战”。



▼ 战斗系统自成一体。



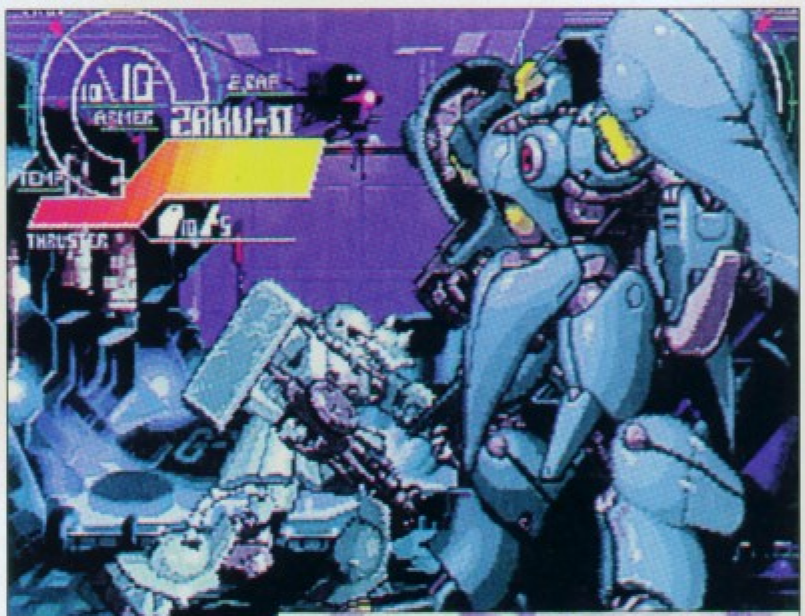


▲ 令人怀念的移动画面。

高达斗神







6月份推出的《高达斗神》是高达系列的最新作品，它集结了历代高达战士的2D格斗游戏。由于采用了最新技术，因此《高达斗神》中人物绘制的细腻和动作的流畅程度在高达的历史上都达到了一个新的水准。单从画面上可以说，这是一款超华丽的2D格斗游戏，原本独特的高达式的操作系统在本作品中变得更加容易上手。游戏中也引入了放缩效果，这是高达格斗系列的一大改良，这样一来，战斗时更增加了画面的迫力，当人物最接近时，他在画面中也大得惊人，尤其是那个碧眼高达“奎恩·曼斯”竟可以达到半个屏幕的大小，给人一种震撼的感觉。游戏中还出现了类似反击技、空中行动等新系统，这令游戏的可玩性大大增强。



高达系列到今天已经不知推出了多少部，就对战而言，这部《高达斗神》是继SF《机动战士高达W》后，又一部高水准的经典作品，绝对值得一玩。



▲ 好像我不会开枪似的。



▲ 近战还是采用体当技较实用？



沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS



▲ 这种攻击方法早过时了。





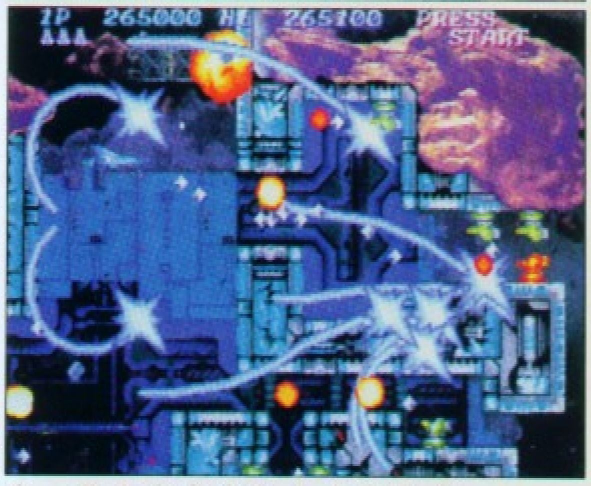
▲ 这么紧张的时候，2P在哪？



▲ 超美丽的画面。

也许是怀念旧作，许多公司都在次世代主机上推出了其名作的复刻版。KONAMI也不例外，即将在近期分别于SS、PS上推出《沙罗曼蛇合集》。合集收录了1986年在FC上推出的《沙罗曼蛇》、1987推出的《LIFEFORCE》以及1996年刚刚登场的《沙罗曼蛇Ⅱ》。

对于伴随着《沙罗曼蛇》成长起来的玩家，这消息无疑非常令人兴奋。记得当年玩FC的《沙罗曼蛇》时，何等快活，而今日三代作品聚于一堂，出现于次世代主机之上，不仅片头加了3D CG，画面总体水准也在旧有作品的基础上提高了一大截。当然，怀旧之余，一定要玩玩《沙罗曼蛇Ⅱ》，该作不仅吸收了前代作品的优点，追加了新要素，而且在大容量支持下，场景比前代要恢宏许多。敌人的种类极多，色彩鲜艳，华丽异常。因为《沙罗曼蛇合集》是怀旧版，难易度和自机数目都可随意调整，无需再使用“上上下下左右左右BA”的调命秘技，这使对射击游戏发怵的朋友也可以坦然玩之了。



▲ 乱舞激光令敌人无处藏身。



▲ 往日的杰作，至今魅力尚存。

Zero4 Champ DooZy-J

《零四冠军赛车》系列是曾在SF强盛时期发售的奇特RPG类游戏，在本格RPG游戏的情节上，加入了AVG的要素。作品中RPG的战斗画面以及赛车游戏的系统，使得刚接触游戏的玩者往往感到无从下手，但经过一段时间的深入钻研，便会对此游戏产生极大兴趣。

两年后，脱胎换骨的《零四冠军赛车J》终于预定同时在PS及SS主机上推出。

该作品基本延续了前作的故事内容，而登场人物则更换了全新阵容，在系统方面，相对来说，AVG和RPG的要素更为突出；在各种关系到人际关系的基础上更增加了“回答问题”、“街头滑板比赛”、“钓鱼”、“扑克牌”、“仓库番”、“掰手腕”等迷你小游戏，再加上原有的对战赛车模式，更使作品添色不少，如果你还想达到曾在SF时代的辉煌赛车成绩，那就再次努力吧!



▲ 赛车情节只作为客串登场。

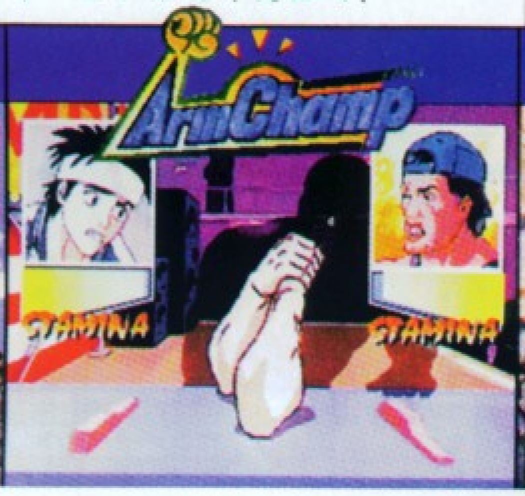


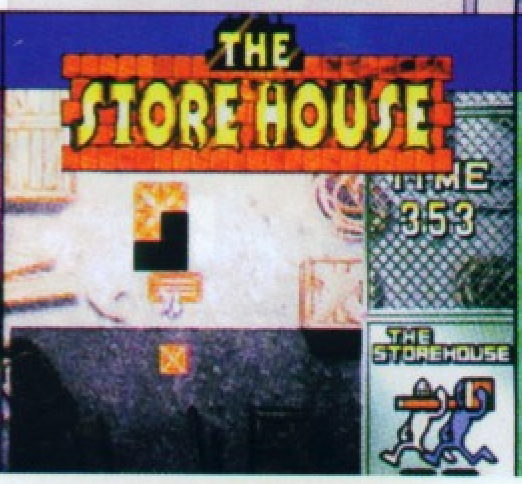


▼ 这问题难不倒我!

▼ 赢了你就有奖金吗?









MARVEL SUPER HEROES







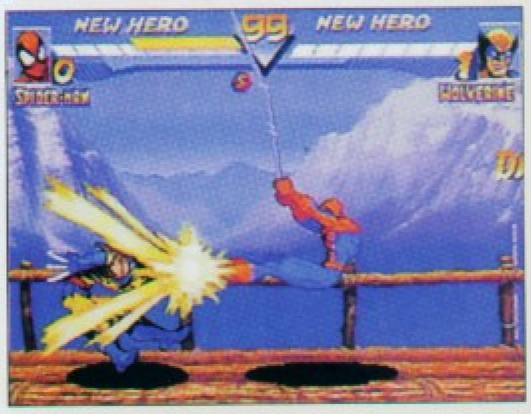
常玩CAPCOM公司出品的对战游戏的朋友，对《X-MAN》中那些超级战士们一定没有忘记吧！而今年夏季将于PS及SS上同时推出的《超级漫画英雄》，便是在《X-MAN》的基础上，加入了更多美版风格与格斗派新要素的游戏作品。



在《超级漫画英雄》这款充满美版气息的游戏中，登场的人物是一些美国著名漫画中的英雄人物，与《X-MAN》相比，除保留了狼人等主要人物外，更加入了变形侠医、蜘蛛侠、美国队长、闪电侠等新人物。当然，无论是新增人物还是原来的人物，他们的必杀技和超能量技也都经过了重新设计，还有漫画中夸张生猛的超必杀技助阵。这些“漫画英雄”们在游戏中的种种超人表现和惊人的强力破坏技必定会给你留下深刻的印象。顺便一提，如果你注意了最新的街机消息，应该得知一款名为《MSH VS 街霸》的游戏推出的消息，这“MSH”便是《超级漫画英雄》的简称。



▲ 我记得他不是只有一个盾牌吗？



▲ 蜘蛛人果然使出绝活。



X2

近一个时期，射击游戏似乎多了起来，不少优秀作品纷纷出台，现在，一款由CAPCOM公司制作的豪华射击游戏已经正式公布了开发画面，这就是《X2》。与许多同类游戏一样，《X2》的故事仍发生在未来时代，任务是拯救世界！

《X2》与其它射击游戏不同的地方在于，其游戏画面的精美程度。由于采用了新技术，《X2》的游戏画面是同显3万2千色的高画质，其武器发射时所显示的迫力画面也非常出色。此游戏采用了较受欢迎的横纵版交替的模式，并可同时两人进行操作。游戏中的敌人数量不少，自然，游戏中相对应的武器种类也就十分丰富，它定会让你产生刺激火爆感。在游戏中，还穿插了大量优秀的CG动画，虽然发售日还未定，但这样一款优秀游戏还是值得期待的。





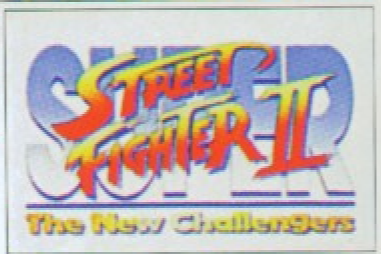
▲▶ 游戏分为横纵版。



◀ 期待已久的“街霸Ⅱ X”版。

▼ 这画面太熟悉了。







曾经非常遗憾过那些正牌《街霸》系列一直未曾移植于SS或PS主机上，不得已，只好一边玩着《街霸ZERO》一边望16位机、3DO而兴叹。在《街霸》诞生十周年之际，CAPCOM终于干了件“英明神武”之事——将《超级街霸Ⅱ》、《超级街霸Ⅱ X》和一款神秘的《街霸》（未知数），作成了一张合集！作为CD的巨大容量，不会再为40M或32M的那点有限容量抠抠缩缩、削减动作以节省容量，即使一人给他们一百几十“兆”也无所谓。游戏的颜色和人物动作一定会比旧版本完美，而久别的角色们也肯定帅了许多，毕竟是次世代的霸者SS和PS呀！

在《街霸Ⅲ》红极一时的今天，CAPCOM作出这样的合集恐怕不仅仅是为纪念《街霸》诞生十周年，而且更是为《街霸Ⅲ》的移植做铺垫，来勾起人们对往事的怀念，以对抗日益强大的《饿狼传说》、《格斗之王》系列吧！当然，合集的出现还是会令我们狂喜，大公司间的竞争未尝不是件好事，只可惜离遥遥的发售日还有一段时间。

洛克人X4



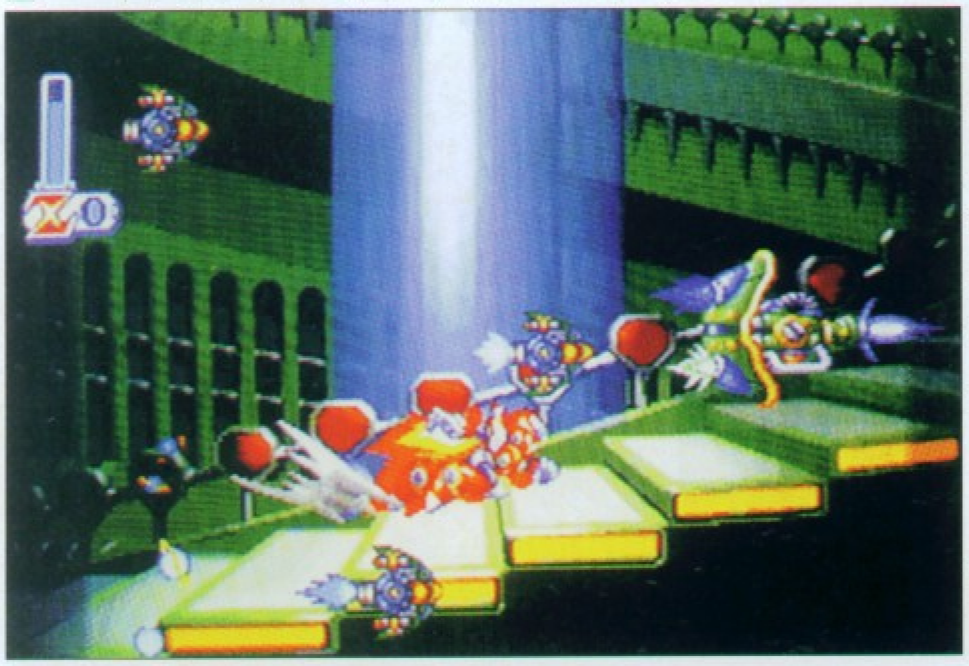
▲ 一场力量悬殊的战斗，你们估计谁会赢？

《洛克人》系列是CAPCOM公司著名动作游戏的代表作，在家用主机上，《洛克人》系列经过多次推出，逐渐演变为《洛克人》系列和《洛克人X》系列。在游戏系统上，两个系列大致相同，但新诞生的《洛克人X》系列则是以画面颜色鲜艳美丽、人物动作细腻流畅为特点，在某种意义上说，其知名度和受欢迎程度甚至超过了原本的《洛克人》系列。在《洛克人8》推出不久后，CAPCOM公司正式宣布将于PS、SS主机上同时发售《洛克人X4》，虽然发售日和开发进度都还是未知数，但这样的优秀作品还是值得期待的。从目前开发画面可以看出，以往《洛克人X》系列中的指令输入和前冲等特殊技都还健在，关底BOSS的身躯之巨大，也可算是历代之冠了。

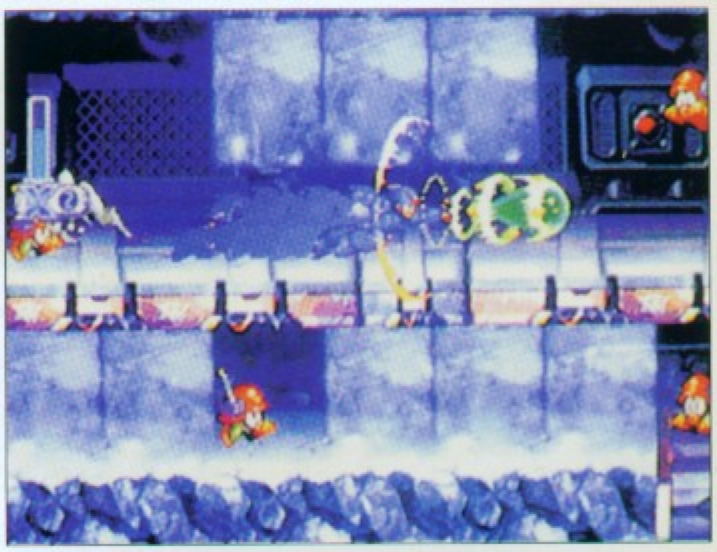
打败BOSS，学得新招式，和同伴并肩作战便是“洛克人”的精髓所在。

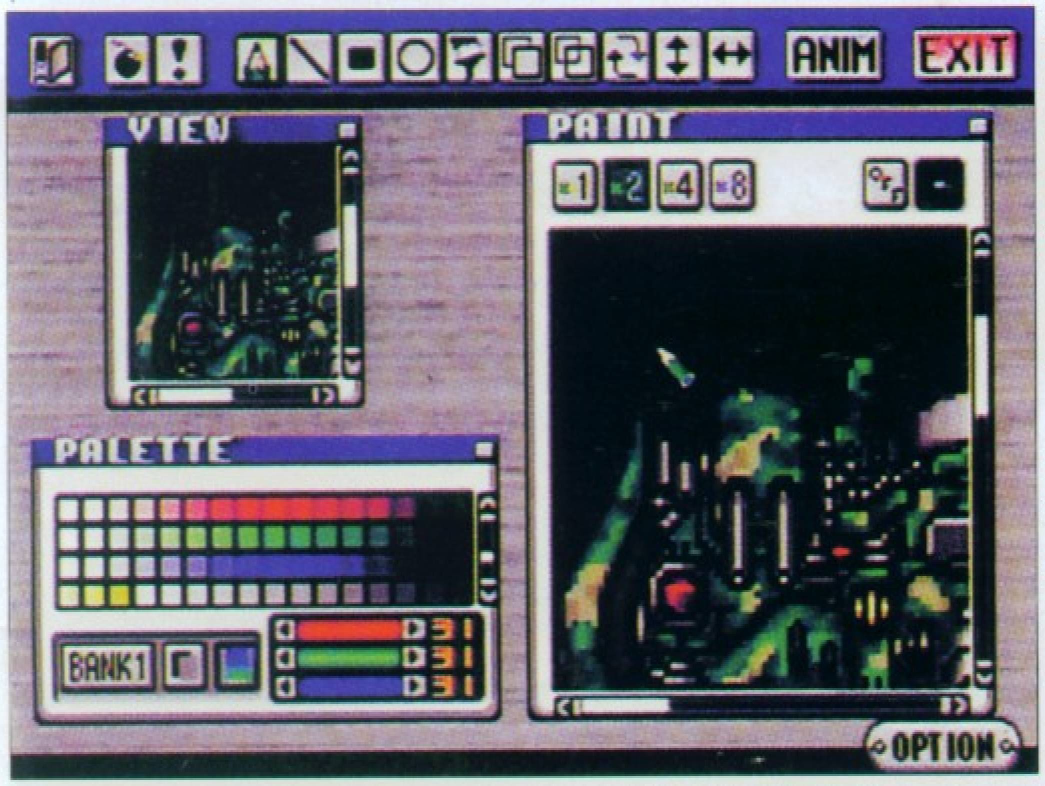


▲ 利用地形与敌人周旋。



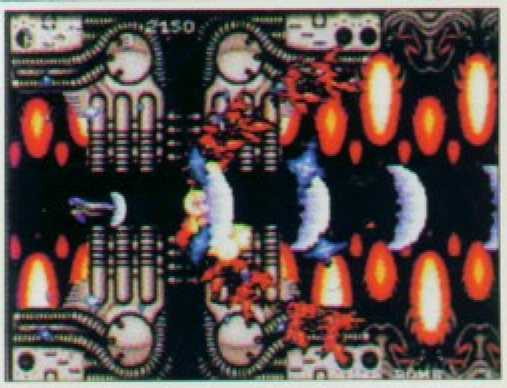
▲ 斜面卷轴能使画面的立体效果更明显。







从很早的时候起，就一直幻想着出现可以由自己绘制编排的游戏。后来，真的出现了这类游戏，但可惜每款都有很多的缺陷，令人遗憾不已，这种情况一直持续到《自制飞机》的出世！



今天，《自制飞机》的第二作即将推出，此作不仅继承了前作的特点，而且自行绘制的机能也得到加强，可同时选用的颜色多达256色，音乐、关数限制也大为减少。由于得到了土星机能与大容量光盘的支持，使得光影效果可以竭尽能力精心绘制。据说，此游戏还可以制作3D效果，而且无需学习专业知识，任何人都可随意制作。

至于对绘画和色彩没有信心的朋友也无需担心，因为游戏制作者早已考虑到了这一点，游戏中自有解决方法。这款游戏的最大乐趣还在于“自制飞机”，等到今冬此游戏推出时自己动手去“制造”一架飞机吧！





▲ 真不相信是自己的作品。

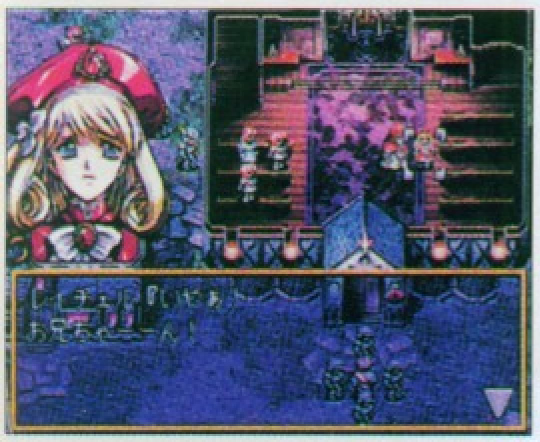
ラングリッサーIV







▲ 他就是今作中的主角，很帅吧！不知是否与前作中的某人有血缘关系。



许多朋友都是从MD版的《梦幻模拟战》Ⅰ、Ⅱ或SFC版开始迷上该作的，第三作发卖后虽然反响一般，但作为拥护者的信心依然未减。即将在7月前后发售的《梦幻模拟战Ⅳ》的原创依然是漆原智志和高田慎二郎，游戏中美丽的人物风格也没有改变。Ⅳ代故事发生在Ⅱ代200年后，霸王军团再度席卷整个大陆，新的野心家是个正在寻求不死之身的魔导研究家。主角是一个17岁的男孩，因洪水而家破人亡，从小被收养于邻村村长之家；而女主角则是与男主角青梅竹马一起长大的村长之女；女主角之弟是个美战士。很明显，开场后主角便会有至少两个仲间!游戏中还有历代都不可缺少的梳马尾长辫的漂亮女孩，不过，本代的角色都相当年轻，大者17岁，幼者14岁。活了数百年之久的妖怪——天才魔术师捷茜卡、百击不死的黑暗王子以及屡败屡出的混沌神卡奥斯都会来凑热闹。



▲ 兵马队在主将的魔法阵内，可使能力大增。

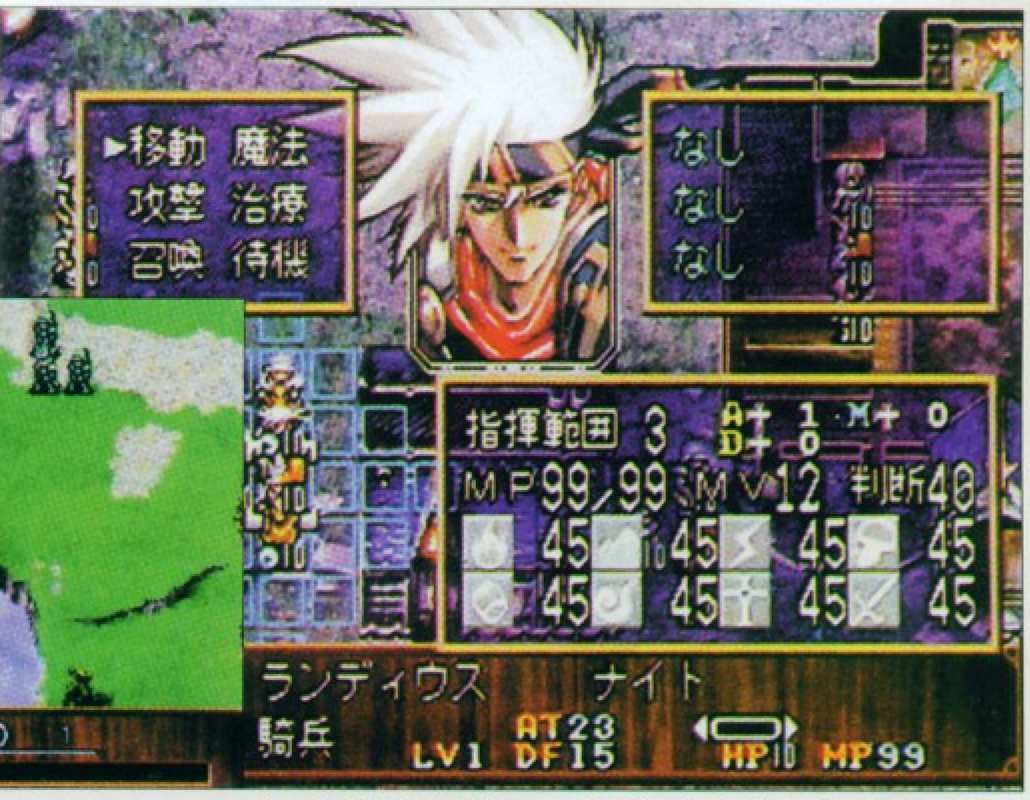
至于兵团作战，由于Ⅲ代战斗系统的失败，而使Ⅳ代改回了Ⅱ代的2D作战方式。魔法耐性则使用了炎、冷气、大地、风、雷、神圣、精神、物理八种图形来表示，比前代更加简单明了。游戏中敌人仲间设计也相当出色，魔法非常华丽，情节自然更吸引人。



▲ 对付这种大众脸，一人足矣。



▲ 水中的倒影十分清晰。



▲ MP高达99，一看便知是开发中画面。

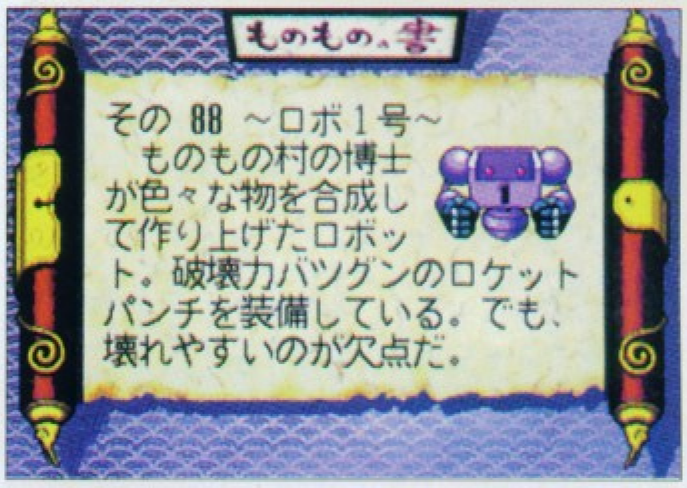




提到RPG类游戏，玩者们马上便能说出《太空战士》、《勇者斗恶龙》、《天外魔境》等一些皇牌巨作的名称，的确，对于RPG游戏迷来说，这些作品的名称简直就是RPG类游戏的代名词，但当你接触了一款名为《冒险活剧》的RPG游戏后，便会对这类游戏产生一种新感觉。由翔泳社制作并定于6月发售的《冒险活剧》是一款风格、画面、系统均和通常RPG游戏有很大区别的作品。它的画面属2D平面，这点和《天外魔境》系列类似，虽然游戏本身没有什么名气，但是画面的构图与质感都不逊色于某些大牌游戏，战斗系统是此游戏中最有趣的地方。你扮演的游戏主角装备着种种怪异的道具，在与敌人战斗时你的武器不是刀枪，而是伞、鱼、足球等物品，虽然看起来颇为可笑，但居然每件“武器”还都拥有相应的必杀技，非常有趣，玩厌了传统RPG作品的朋友们，不如换换口味，参与这场“冒险活剧”！



◀还是2D画面看起来舒服。



◀没觉着哪强！

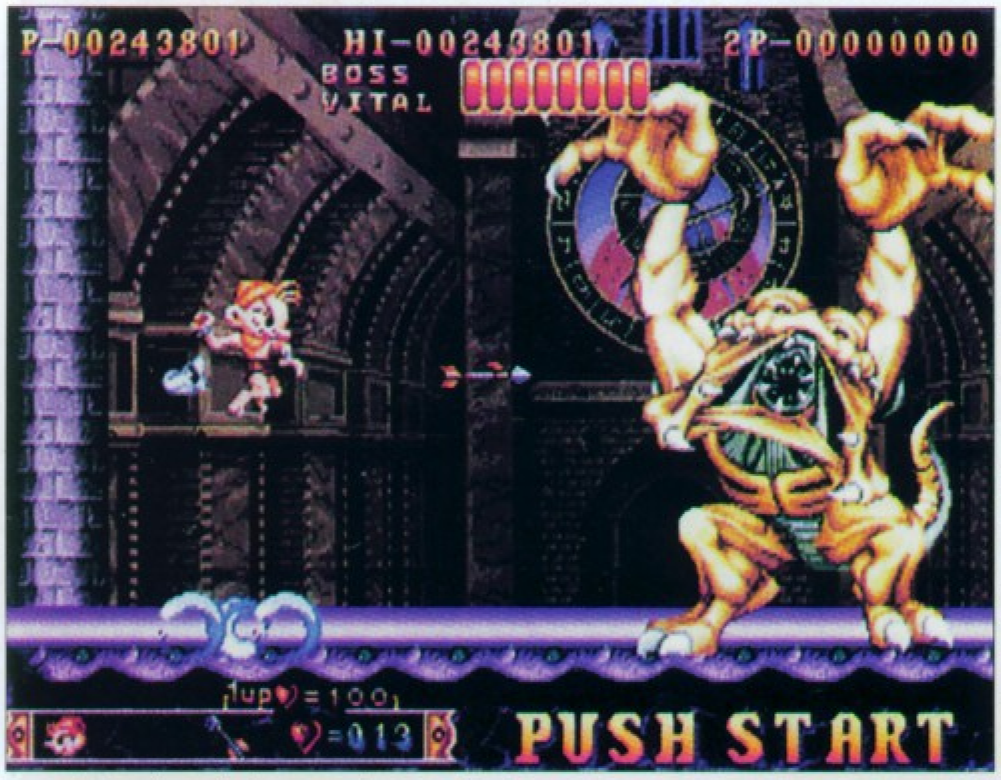


◀手球，你犯规了吧？

童话三世界

当看到《童话三世界》这个名称时，你决不会想到它是街机上的作品吧！虽说街机中合集情况并不常见，但这的确是由CAPCOM公司在1991年推出的一款街机游戏。

多年之后，这款曾在街机上风靡一时的热门游戏已经由XING公司作出了移植SS的计划，目前正处于开发阶段，大约可在7月上市。与街机相同，本游戏的SS版仍然分为三个不同的舞台，玩者扮演游戏中的主角，要分别在横版过关、横版射击和类似“炸弹人”的版图游戏中与复活的魔王对抗，从而完成消灭妖魔，保卫和平的重大使命。从开发画面不难看出，虽然这是一款早在6年前推出的作品，但画面的华丽程度到现在仍属中上。另外，在这三种游戏中，都可对应2P同时参加游戏，喜欢玩动作游戏或射击游戏的朋友，千万不能错过《童话三世界》。



▲ 怪物有血格表示，这就好办了。

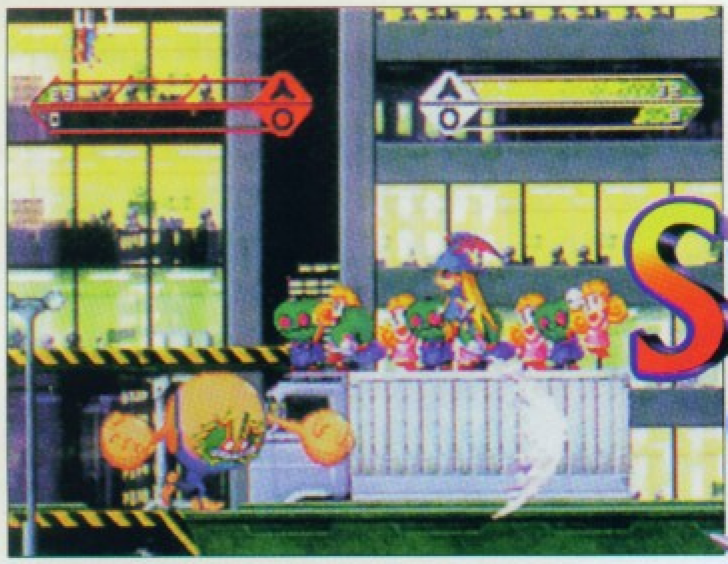




▲ 三种不同种类游戏，你喜欢哪个？



▲ 是“炸弹人”还是“仓库番”？



▲ 究竟谁才是游戏中的主角呢？

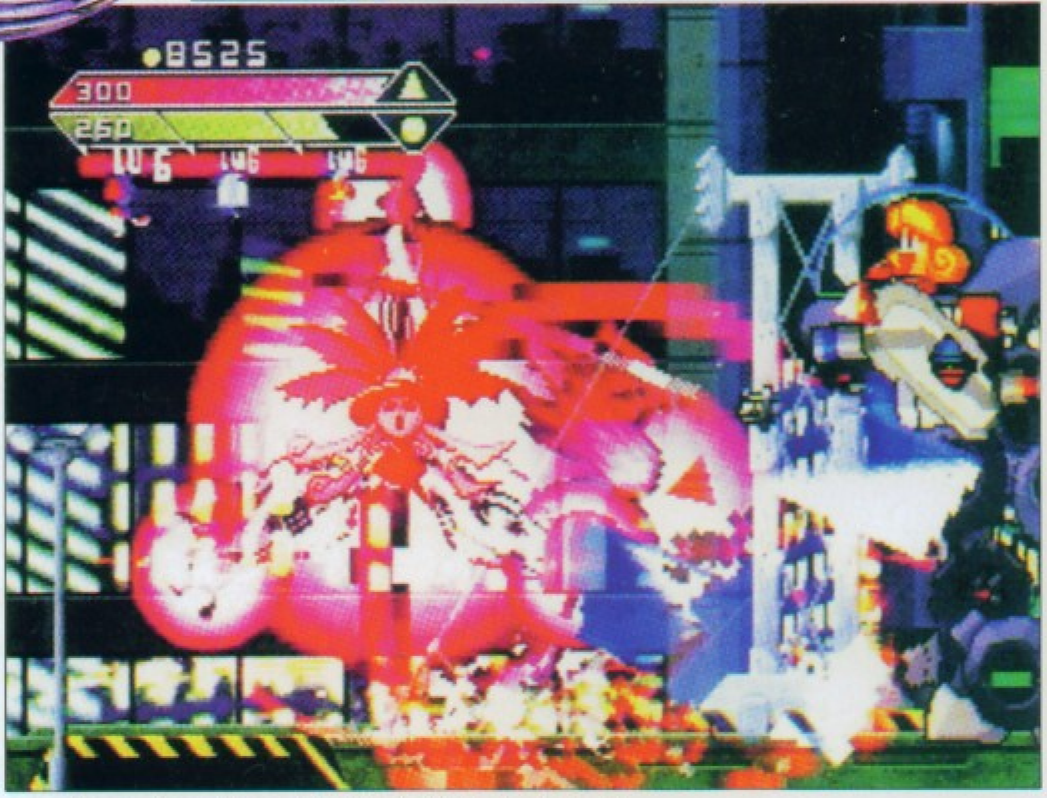
SILHOUETTE MIRAGE



时下3D游戏大行其道，次世代上的正统2D横版过关游戏真不多见，如今，TREASURE公司定于夏季在SS主机上推出的这款《海市蜃楼》便是属于正统的横版闯关游戏。《海市蜃楼》是系列作品的第二集，前作曾在MD上推出，在当时并没有引起多大反响，而本作兴许会产生物以稀为贵的效应。从公布画面来看，可以说非常华丽，由于充分利用了SS在回旋、放缩、半透明等方面的强大机能，可以相信，画面的优秀将是此游戏的最大卖点。

《海市蜃楼》与众不同之处在于主人公的双重性格：如果从画面由左向右打，他是个天使型的人物，反之从右向左打他则是个地道的恶魔，由于攻打方向不同，攻击特性也会随之转变，游戏中主人公的性格忽正忽邪，这在以往的游戏中还从未见过，这会使游戏增色不少。

如果你被3D搞得陀螺转，不妨改换一下口味，玩玩这款2D过关游戏《海市蜃楼》。



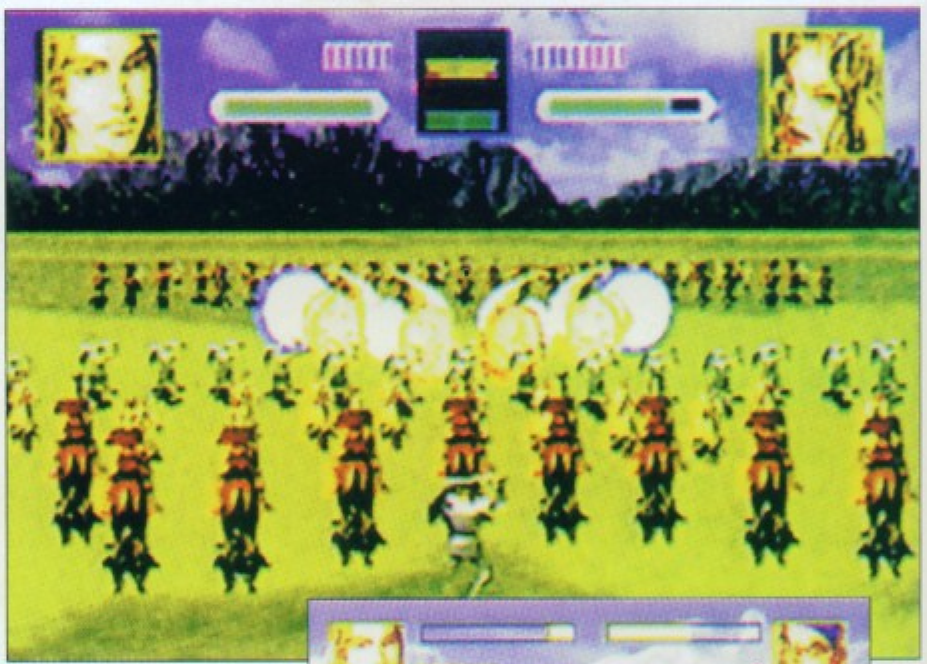
▲ 过于华丽的画面可能会让你眼花缭乱。

Söldnerschild

ゼルドナーシルト







▲带有典型中世纪风格的战法。



◀西洋一骑打。



◀这小子是哪头的？

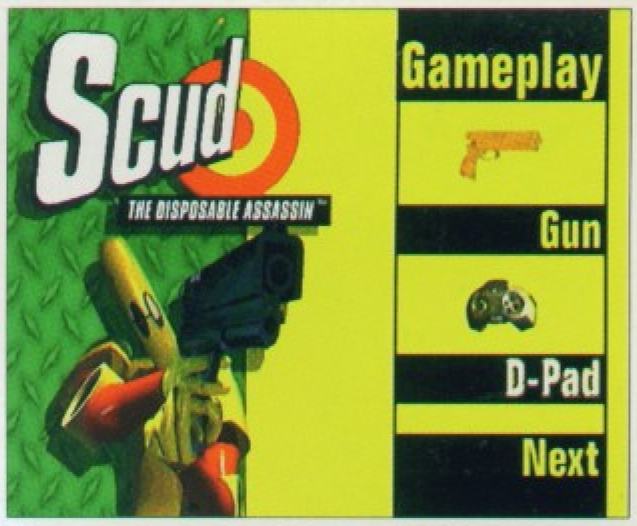
这款即将于秋天发售的《反叛命令》由SEGA和KOEI合作出品，两个实力强大的公司联合之作，质量不容置疑，一定会很有玩头。本款游戏是以中世纪风格为主的3DSLG游戏，作品中无论作战还是其他项目都和旧SLG游戏迥然不同。

战争频起，戈马交错，这就是战争时代的特点。故事讲述的是，在大陆上分裂着数国，每个国家都为实现自己的野心和满足扩张的欲望向着一统天下的目标努力。游戏中骑士、佣兵团是军团的主流，而战争则分为“合战”和“一骑打”两种。一般情况下，3D的合战场景极为壮观，两军人马最多时可达150人。作品中主视点的兵团排列方式令人想起《勇敢的心》中的两军混战场景。而且更令人兴奋的是，作战军团可由步兵和骑兵等多兵种组成，如同早期的某些《三国》游戏一般。“步骑”就是由多兵种组成的部队，“一骑打”系统原本为《三国》类游戏的“专利”，今日，骑士们也开始了单对单的战斗。游戏中的政治和人事自然不可缺少，可用人才有230余人之多。

《反叛命令》必竟是两个大公司的作品，的确非同一般！



金属快枪手

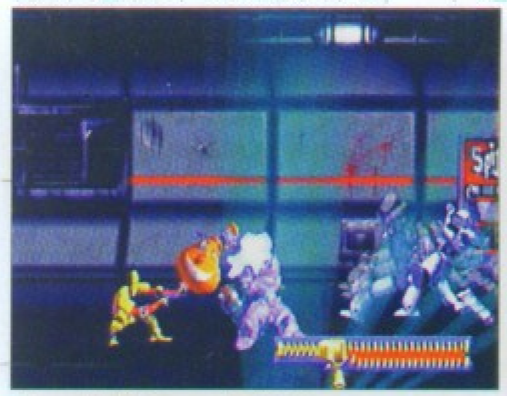


在一个原本宁静和平的美国西部小镇上，突然出现了一批凶残无比的大型机器人，它们肆意杀害小镇上的无辜村民。这时，在一枚硬币的启动下，一个装备着双枪、身材魁梧的全智能机器战士被启动了，他所要执行的指令程序是消灭罪恶，捍卫和平。

以上便是这款类型别具一格的动作＋射击类游戏《金属快枪手》的故事背景。本游戏是由一贯标新立异的SEGA公司开发制作的，游戏质感真实，动作流畅，场面刺激。值得一提的便是游戏的操作系统，当进入游戏时，首先会问你是用手柄操作还是对应光枪，虽然在这时看不出丝毫问题，但进入画面中，你便会惊奇地发现，如果使用手柄便是一款标准2D横版ACT游戏，如果对应光枪，此游戏便会成为一款标准的3D射击游戏。《金属快枪手》虽然是2D和3D的充分结合，但人物方面却使用了CG技术制作，真可以说是完美的体现，这在以往的游戏中并不多见，你不妨在操作过程中去充分体会一下这款ACT＋STG两种类型合并游戏的乐趣。



▲标准的3D射击。



▲ 双枪打，皮包抢。



▲ 看来只好CONTINUE了。



▲ 住口！住口！



▲ 混战开始！

街



继ENIX公司加盟PS及SS主机后，同样在游戏圈内引起震动的消息便是CHUNSOFT公司宣布参入SS主机阵营，并为其预定了首款游戏《街》，类型为AVG。

在玩者们的印象中，也许对CHUNSOFT公司的名字并不很熟悉，但只要提起在SF主机上发售的AVG游戏《第切草》、《恐怖惊魂夜》和RPG巨作《不思议的迷宫～浪人风来～》，便应该是无人不晓。论制作的速度，虽然CHUNSOFT公司可能比不上其他公司那样神速，但该公司的作风却绝对属于“三年不开张，开张吃三年”那种。担当《街》这款游戏剧情设定的是著名的长坂秀佳。暂定于夏季推出。

CHUN SOFT



▲ 情节硬照解析度极高。



政界立志伝

战棋类游戏一向是轻松搞笑的，这款《政界立志传》也不例外。由BMG JAPAN推出的这款游戏以政治舞台为背景，让玩家参与政治家的活动，在轻松的气氛中“从政”，最终达到在大选中获胜的目的。为了更好地让大家体会政界的风云变幻，公司请来了著名的政治家监制此游戏，这就大大增加了游戏的真实感，并且在真实的基础上又加以夸张。





▲ 谁能混到政界第一把交椅。

游戏情节和人物设定十分有趣。人物初始可以选择的职业多种多样，有政治家二世、实业家、官僚、记者、评论家，还有“苦学生”。游戏最多可4人同时进行，不但自己要多搞政治活动，以增加选民的信任度，还可以传一些对手的桃色新闻等对对手造成不利的谣言，以达到当政的目的，这些设定相当有趣。喜欢棋类游戏的朋友可不能错过这款近日发售的《政界立志传》。



機動戦艦ナデシコ





这是几个月以来一直在宣传的大作，看来SEGA是看好了《樱花大战》的成功，要在2D AVG上大作文章。“何而与于旧地征杀，不若自开新天地”!眼看3D作品斗不过PS，不如全力修练2D作品，再来一个“年内唯一精美”作品。

主角依然是个傻小子，率领着一群漂亮的女队员，驾驶号称最新兵器——长298米、宽148米、高1068米，总重量37530吨的巨大ND—001型战舰和妄图毁灭地球的外星无人兵器群作战，在这世界最强战舰中会发生什么事?自然不言而喻。而此游戏的最大特点是，在非战斗时期也会有时间限制。当然，除了那些直属队员，还有一些医师、副舵手、舰长辅佐之类的人，也就是说，不再和《樱花大战》一样，这里不止有你一个男性，小心喽!



至于精美的动画、上乘的配音，玩家自去欣赏好了。千万要记住，此游戏的真正战场不在太空，而在舰内呀!在截稿之际，此游戏刚刚推出，使原本应该出现在下期游戏介绍中的文章居然“混入”彩页里。



足球俱乐部 2



◀不但可以创作球会，更可自己设计新队员。



由SEGA公司制作的模拟足球游戏《足球俱乐部》，绝对算得上一款风格独特前所未有的作品。目前，国内球势日益火爆，甲A联赛如火如荼，成为球队中的一员恐怕是各位球迷玩家可望而不可及的梦想，但是如果能在一款设计优秀的模拟足球游戏中充当某球队的主教练，去执教自己的球队夺取最高荣誉，也未尝不是圆你足球梦的好方法。

在《足球俱乐部》推出一年之久后，续作《足球俱乐部2》终于正式宣布即将在暑假期间推出。比起前作，今作中改善的地方确实不少，其中，最大的特点便是加入了自行设计新人的机能，这样便能使玩家更为投入。不过，如果能力不高，这个新队员即使是你自己本人也难逃被“炒鱿鱼”的厄运。另外，比赛画面经过了重新设计，给人一些MODEL X的感觉。作为日本J联盟联赛队伍17＋1队的赛事，你在经营球队和执教球队的同时，能否带领球队夺取日本最高的球赛荣誉呢？虽然不能在真实比赛中有所作为，但绝对可以在这虚幻模拟的境界中实现你的目标。



THUNDER FORCE V

曾经在MD及SF主机上大出风头，并被认为是TENCHNO SOFT公司最优秀的横版射击作品《闪电出击》系列，在历经游戏界数次变迁后，终于即将于年内在SS主机上推出其续作。在这之前，TENCHNO SOFT公司也曾经在SS主机上推出过以往的杰出作品合集《闪电出击合集1》和《闪电出击合集2》，其中分别包括MD主机作品《闪电出击Ⅱ Ⅲ Ⅳ》及街机作品《闪电出击街机版》。



▲游戏中有多种视点切换。



◀关底的身躯更显庞大。

新作《闪电出击Ⅴ》画面仍然延续前几作的风格特点，同样为2D射击游戏，但和以往的作品相比，仍有很大区别：己方与敌方的飞机都以CG制作，从画面方面看给人以直观的立体感；武器方面，前作中随时更换武器系统仍然保留，而且熟悉的四种武器也会再次登场。

游戏尚在开发中，不知宽阔的画面纵向延伸的机能是否还会采用。喜欢《闪电出击》系列的朋友，让我们一起期待CG制作的《闪电出击》吧！



◀为什么我的飞机这么小？



◀看样子又是持久战。



◀谁被击中都会掉入海里喂鱼。

GROOVE ON FIGHT 豪血寺一族3

《豪血寺一族》又回来了，而且是在MD的小弟弟SS上。当然，无论从音源、色彩、解析度上，MD都是无法望其弟之项背的，更何况本作又乃续作，自然更值得当年MD时代的“豪血寺一族”们一玩了。《豪血寺一族》紧随《X—MEN对街霸》，将基本的作战方式由旧时的1VS1改为了2VS2。在角色方面，多数角色都换成了新人，而且形像颇为出色。出招也细致了许多，尤其超必杀，华丽非常，令人瞠目。作战系统方面，也对旧的《豪血寺一族》做了彻底的改革，组队作战时还增加了援护攻击系统，即场外队员的违规乱入，这点很像《搏击王》。两人轮流作战，攻击力量自然倍增。本作品最近已经发售，并分为加RAM卡版和普通版两种，不知你现在玩的是哪个版本？





▲ 有完没完，还想上多少人？



▲《豪血寺——魔强统一战》？

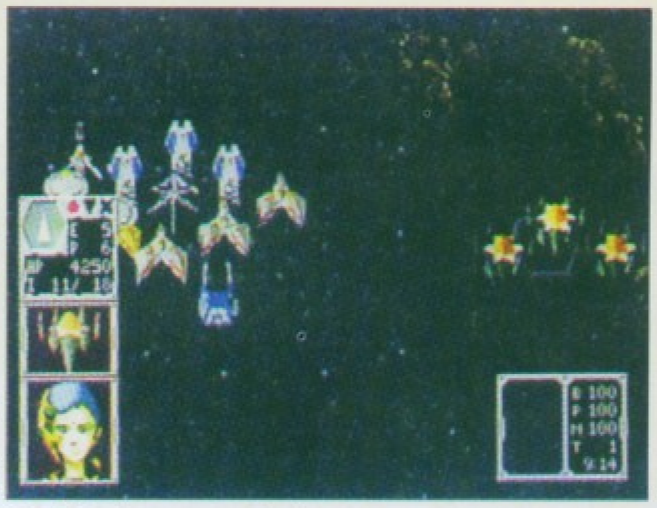


▲ 如果参加体操表演，一定能获奖。



◀叫来一族老小使出群殴技。

GRANDREAD



▲ 集中我军主力攻击方为上策。



▲ 看这幅画面像是模拟游戏吗？

想来大家已经玩过以未来战争为题材的SLG游戏《惑星强袭》吧?假如仍然感到不过瘾？不妨再来玩玩《火星战记》。这个游戏片头动画和主题歌同样是相当棒的!同样的未来太空战争题材，同样的“蜂巢”形六角格，使这类游戏只要一款上手就皆可利用共同的经验破关进击。游戏内容自然还是率领庞大舰队在各空域与敌舰队会战，编队、战略掌握在玩家之手，可以自由作战，在广阔的星域中获取战功与无上的荣誉。

由于个性人物众多，战斗中增加了吸收寝返敌军、网罗宇宙人才的情节，使许多优秀的敌人和人才为我所用。再有就是舰种的配合，各攻击舰队之间不仅要相互支援，还要全面的补给作战，这样才能将敌军个个击破。击敌之短，扬我所长，正确判断形势，注意情报变化，相信自己的力量，不指望敌人的慈悲，全力拼杀，方可立于不败之地。

待到10月时，大家就可以玩到这个游戏了，至于游戏内容能否令所有人都接受，现在尚不好说，只有到时候由玩家评说了!





▲ 半透明地图画面独树一帜。



▲ 这些都是我的部下吗？

SEGA Touring car

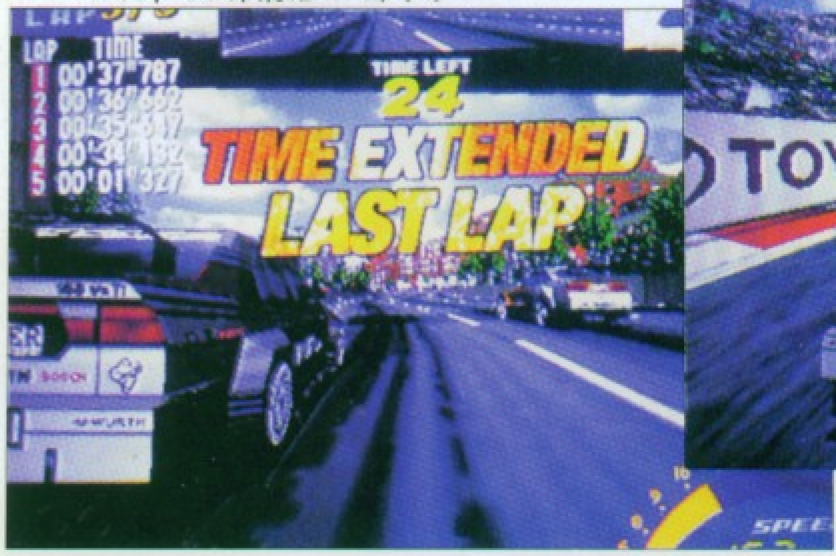


▲ 可选赛车的种类比《世嘉拉力》更多。

继春季赛车大作《DAYTONAUSA巡回版》在SS上推出后，目前最受赛车迷们期待的力作当属《世嘉拉力冠军赛》了，早在几个月前，这还是街机榜中名次排在前列的游戏呢！不想今秋你便可在家中玩到了。

在本游戏中，四款名车忠实登场，分别是“MARTINI-155V6TI”、“OPEL V6”、“D2 AMG. C”和“TOYOTA GT”，其中“TOYOTA. GT”曾在《SEGA RALLY》及多个赛车游戏中亮相，并给大家留下了深刻的印象，相信有这部赛车的支持，这款游戏会在一定程度上得到玩家的认同。此外，游戏的速度和背景BGM都制作得极为出色，最高时速可达300KM以上；而背景BGM更得到“avextrax”公司的协助，这必定会使SS版《世嘉拉力冠军赛》增色不少。在收获的秋季到来之前，大家一起期待吧!

▼ 加油！只剩最后一圈了。





▲ TOYOTA！可惜不是主队商标。

▼ 弯道超车难度较大。



Bulk Slash



▼ 画面比《翼龙》有过之而无不及。



▼ 绚丽悦目的攻击方法。

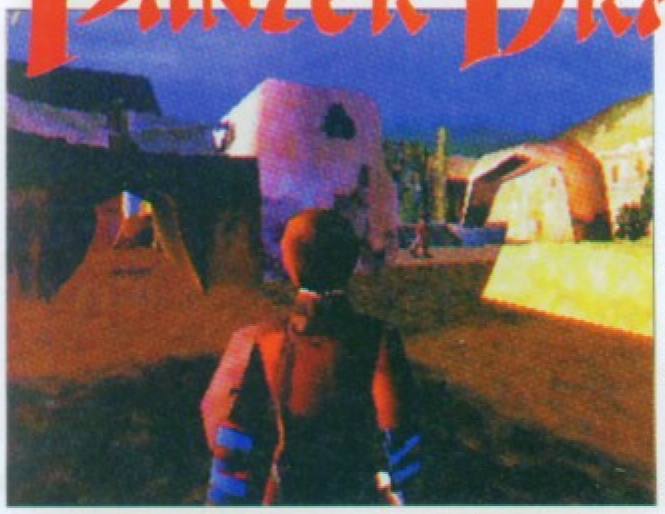


▲ 自动坐标瞄准系统。

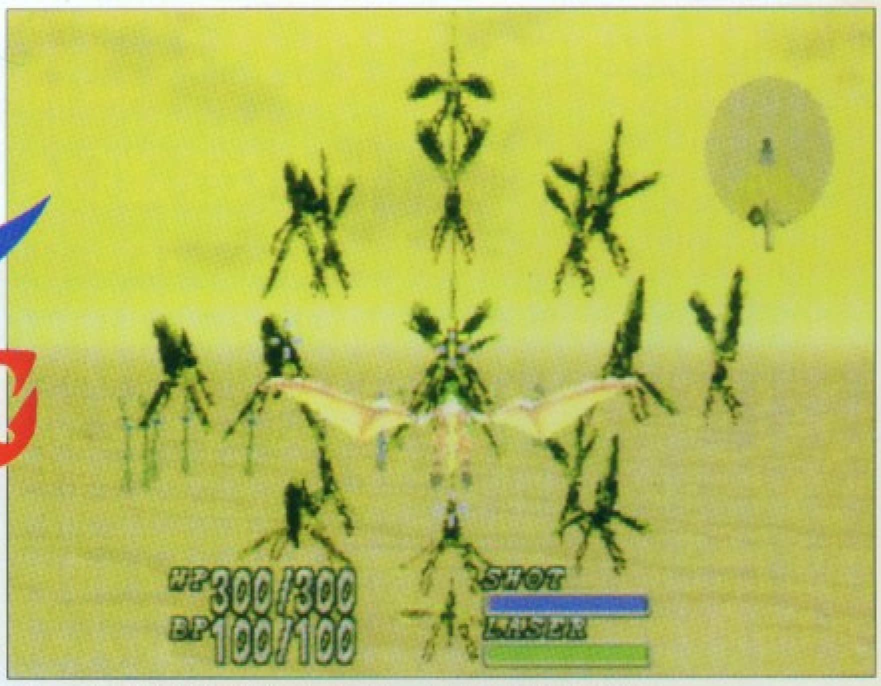
由HUDSON公司制作的超豪华STG《巨大之剑》启动！无论从画面，还是色彩来看，本游戏都是一流之作。尤为令人惊叹的是，游戏中的战斗机在变形成为机器人时，还可以在地面作战，而机翼下的楼群也不再只是背景，可以作为蔽掩物与敌人周旋。故事发生于某一惑星，反政府军为了爆破整个星球而制造了一具超级兵器，作为政府军的成员，主角的部队受命于危难，为了生存而与敌人战斗。

本游戏中的敌人过于强大，即使是中级BOSS也有主角战斗机的数倍乃至数十倍之大，还未开打，在士气上就已输了敌人一筹，实在是太过分了！不过，力量悬殊的挑战才有趣，因为玩家们大都属于知难而进的英雄！难是难，但敌我双方的攻击兵器相当漂亮，即使“死”于彼之刃下，也会为敌人精美的攻击方式而颇感“死得值”。游戏共分七关，其中一至三关是必经之关，而四至六关为自选关，到关底可有三条路！太帅了，一张盘可玩到多个优秀的射击游戏，何乐而不为呢？不过，据目前资料及开发状况显示，能在今冬玩到已属幸运了。

AZEL
PANZER DRAGOON RPG



《翼龙》要出RPG了！作为伴随SS打了数年天下的元老级游戏，获此殊荣也在意料之中。而且，《翼龙RPG》号称是集结了一代的世界观、二代的作战方式的大作。



▲ 虽然改变了游戏系统，但仍以射击为主。

这部作品所设定的世界在数千年前曾有过高度发达的文明，然而，后来却不知为何灭亡，残存下的人类过着原始般的生活，而那遥远的古文明时代则被称为“旧世纪”。但人类是不甘寂寞的，不久，一个帝国出现在这个星球上，他们在古文明的遗迹中发现了大量“旧世纪”的兵器，并藉此开始征服全世界，主角的故事就是自帝国的“旧世纪”文明发掘开始的。15岁的主角因为种种原因而与爱龙站在了和帝国对立的立场上，在“旧世纪”的人造人、帝国反乱军将军等人的帮助下，与“旧世纪”的战争开始了。游戏中的作战场景基本延续了《翼龙》系列的传统，敌人的兵器种类多达20种以上。待到夏季游戏正式推出时，我们定会领略到那个遥远世界的风采。



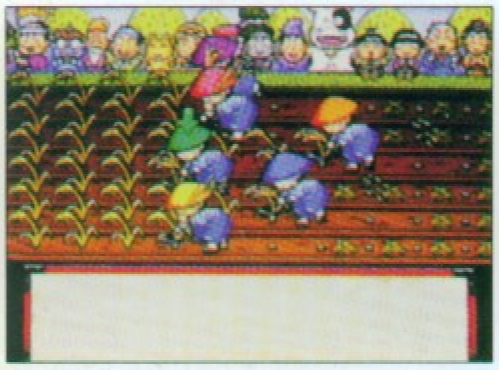
桃太郎道中記



继HUDSON公司SFC版的人气大作《桃太郎电铁》之后，该公司终于决定在SS上推出其续作《桃太郎道中记》，而这部作品的最大改动是舞台由现代回到了江户时代。游戏中不见了新干线和东京塔，取而代之的是人力车和帆船活跃在江户大舞台上(乘船甚至可以抵达当时的中国)，可谓别有情调。



游戏的目的十分简单，即合理经营，争取获得巨额收入，而最终资产多的人便为胜利者。作品基本延续了《桃太郎电铁》的风格——简单而有趣。前作中无恶不作的大魔王的先祖“撒玛”会再度登场，他会给你制造种种不利，而你的首要目的就是击败它。游戏中还出现了许多可爱的迷你小游戏，像种水稻、收麦子、骑马射箭等等，这些都是获得财力的好场所。7月发售预定的HUDSON公司力作《桃太郎道中记》是《桃太郎电铁》FANS绝对不容错过的好作品。









SKULL FANG



▶又、又、又是选人画面！

《空牙》的大名想来有几年游戏史的玩家都该知道，在名作移嫁次世代成为潮流的今天，《空牙》也不失众望地在土星上移植了其“外传”。

优秀的设计、美丽的色彩、细致的绘画、灵活的放缩机能和3D的CG等等自不用说，仅可以90°转动的射击便足以令玩家赞叹不已。而作为敌对势力，不但关底酷得不一般，就连小角色都非常漂亮。还有一点有趣之处，那就是好似OC般的能量槽，蓄满之后就会……在5月的游戏淡季，它可能要算是重头戏了。





◀虽然敌我差距如此悬殊，但毕竟我方以火力强劲著称。

天界战棋



据称《天界战棋》是集结了大宫SOFT公司的全部精锐才制作出来的，待到秋季推出时，应该不会让大家失望才对。

从相关资料来看，本作是一款棋类游戏，要在满足了本关的必须条件后方可过关。游戏中每一场战斗开始时，画面中各种族人和妖怪遍布四处，各据一方，大家都在想方设法夺取对方的领地。玩家在已得到的领地中，可以征收金钱，以备再战，而当你的领地总资产达到本关条件时，则可宣布通关。游戏者是有HP、ST值的，这就说明可以使用魔法，而且魔法中还有召唤项目。召唤和许多其它类事件一样，是以不同的牌来表示的，牌的种类达300种之多，且绘制精美，堪称上品，这也是本游戏的精华所在。另外，《天界战棋》还可4人同时玩，乐趣远大于同电脑对战。





世界足球锦标赛



视点随传球的方向改变。



比赛开始了。



禁区内的混战。

由于日本足球队在奥运会上战胜了巴西队，所以这个国家又掀起了一次不小的足球热潮，与此同时，有关世界范围的足球游戏也多了起来。原本并不十分关注运动类游戏的ASMIK公司也将在SS上推出一款足球游戏，这便是将于近期与玩者见面的《世界足球锦标赛》。

《世界足球锦标赛》并没有运用时下流行的POLYGON技术，而是在即时演算的球场上配以动态制作的人物，这样一来，在操作上就会顺畅许多。

比赛分为四个模式：① EXHIBITION（友谊赛）或叫表演赛，可二人对战，不记录成绩；② PARTY GAME（小联赛）可四人参加，自组小联赛，一人一队，最多24场比赛，可以与朋友们一决高下；③ WORLD MODE（世界锦标赛）世界范围的杯赛，获胜的球队才可进入下一轮，要想取得王者之位，要多多练习才行；④ EDIT MODE（设定），在此模式可观看各队资料，更改队员姓名，设定比赛时间等等，十分方便。

朋友们，在’98世界杯尚未开战之前，不妨先来玩一玩这款《世界足球锦标赛》，热热身！



▲ 日本队出线机会渺茫。



▲ 在五大洲内挑选球队。

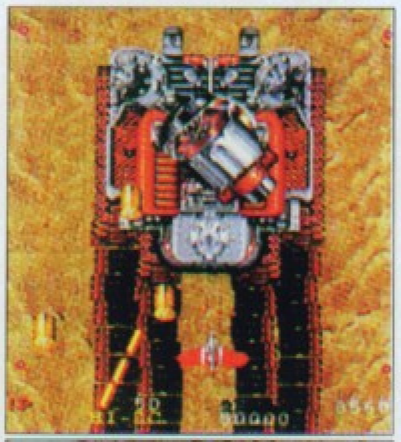


▲ 残酷的点球大战。



▲ 战术运用直接关系比赛胜负。

GUN FRONTIER



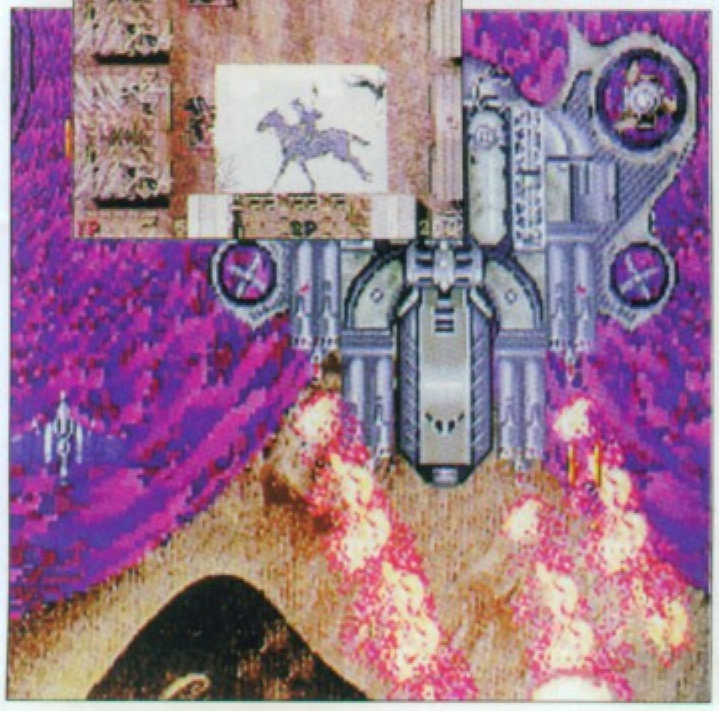
左轮枪形状的战车。



映画？

《枪支开拓史》是TAITO公司几年前推出的优秀街机纵版射击作品，故事讲述的是在以2020年未开发惑星为背景的舞台上，出现了一伙企图征服惑星的异星人，你的任务便是驾驶一架高性能战斗机，与这伙入侵者展开激战，最终完成保卫宇宙和平的使命。

如今，这款游戏即将于7月前后移植到SS主机上，对于擅长发挥2D机能的SS主机来说，这样一款当年曾在街机风光一时的经典射击游戏，自然不会轻易放过。这次负责移植开发工作的是XING公司，从画面上来看，虽仍处于开发阶段，但较街机已作出了一些改良。由于本游戏与枪支有密切关系，故此，敌人的外形也较为奇特，大多都是以枪支的形状出现。说到动感方面，更是尤为突出，大可用火爆异常、目不暇接来形容，对于一个射击游戏迷来说，重温一下当年街机的感觉更是别有一番滋味！



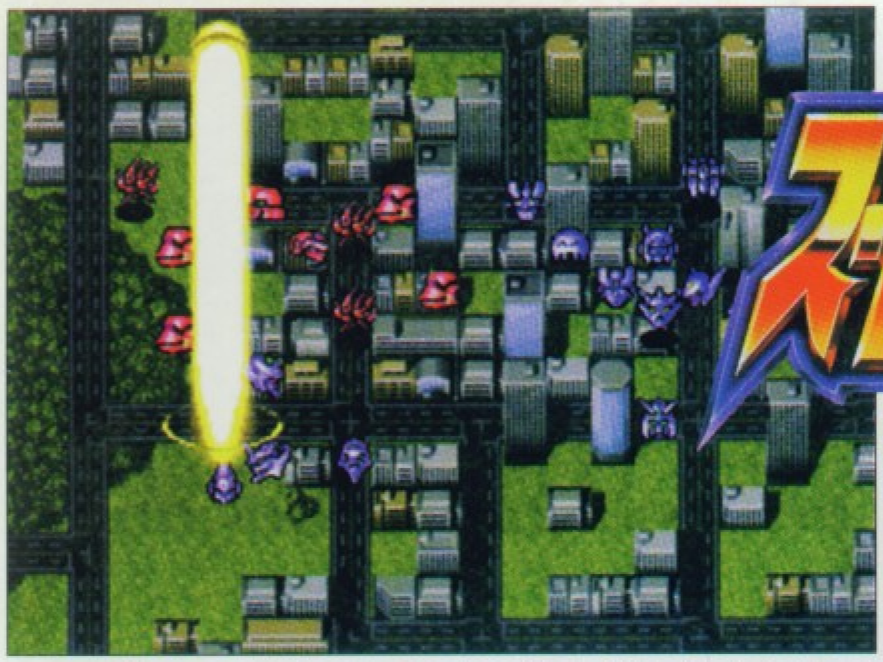


怎么会有这么怪异的敌人呢？



这时候放保险也太亏了！

スーパーロボット大戦F



◀ 最受欢迎的地图炮又出现了！



◀ 敌人看似凶猛，但我方有圣战士出马，看来胜负分明，如果必杀技不费EN，那就没法玩了！

虽然BANDAI与SEGA的合并计划已宣告破裂，但BANDAI公司的下属子公司BANPRESTO仍然预定在7月25日于SS主机上发售首款《超级机器人大战》系列作品《超级机器人大战F》。

这是自PS版《新超级机器人大战》发售之后，此类作品的最新作，不同于《新》的是，作品《F》仍然延续以往Q版的可爱形象，虽然有些搞笑成分，但Q版的受欢迎度并不比标准版低。此外，在《F》中出场的机器人数量也比《新》多，其中还包括魔装机神系人物。更让人吃惊的是，在《新世纪》中大出风头的初号机和零号机改也有参战，不知这两架机体与《超级机器人大战》系列有什么关系？权当是为BANDAI与SEGA曾欲合而留下一个永久的回忆吧!拥有SS主机的朋友，终于可以玩到“原装”正统（加强版）的《超级机器人大战》系列了！





▲ 这不是《新世纪》中的绫波丽吗？







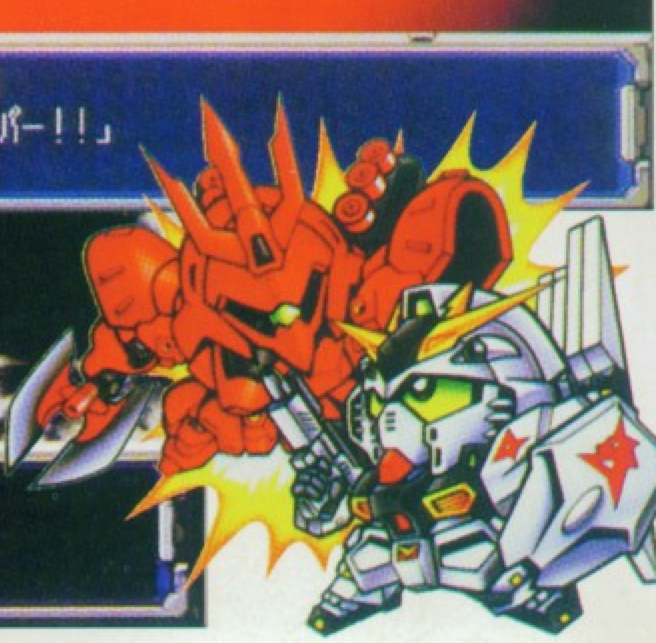


▲ 我来了！我来了！

▼ 致命一劈！







电子游戏年鉴1997（上）

《电子游戏年鉴》工作室　编

光明日报出版社

图书在版编目（C I P）数据

电子游戏年鉴 1997 （上）/周秉稼编. - 北京：光明日报出版社，1997.7

ISBN 7-80091-998-6

Ⅰ.电… Ⅱ.周… Ⅲ.电子游戏机 - 游戏卡 - 基本知识 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（97）第 12494 号

电子游戏年鉴 1997（上）
光明日报出版社出版发行
（北京永安路 106 号）
邮政编码：100050
电话：63017788-225
新华书店北京发行所经销
北京新华彩印厂印刷
*
787 × 1092 1/16 10.25 印张 200 千字
1997 年 7 月第 1 版 1997 年 7 月第 1 次印刷
印数：1-30000
ISBN7-80091-998-6/Z · 54
定价：24.80 元

目　录

彩色版

战斗循环（AD）……1
恶魔战士Ⅲ（AD）……1
MACROSS PLUS (AD)……2
怒首领蜂（AD）……2
模拟滑翔翼（AD）……3
雷鸣风暴（AD）……3
死之馆（AD）……4
魔法战国（AD）……4
高山滑雪 2（AD）……5
超级车技挑战杯（AD）……5
足球常规赛（AD）……6
心跳回忆～告诉我你的心～（AD）……6
G·太空战斗机（AD）……7
电车 GO（AD）……7
金钱方块 EX（AD）……8
魔法气泡 3（AD）……8
边缘赛车 2（AD）……9
世嘉超级滑雪 G（AD）……9
前线任务之抉择（PS）……10
怪物天堂（PS）……11
魔导战士（PS）……11
浪客剑心～十勇士阴谋篇～（PS）……12
消灭暗黑（PS）……12
幻想大陆战记（PS）……13
边界之门（PS）……13
火星物语（PS）……14
GUN BULLET (PS)……14
炼金术士（PS）……15
梦境人生（PS）……15
纵横四海（PS）……16
实况沙罗曼蛇模拟（PS）……16
邪鬼力量（PS）……17
侍魂～剑客指南～（PS）……17
龙珠 GT（PS）……18
梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ（PS）……18
高达斗神（PS）……18
沙罗曼蛇合集（PS.SS）……19
零四冠军赛车 J（PS.SS）……19
超级漫画英雄（PS.SS）……20
X2（PS.SS）……20
街霸合集（PS.SS）……20
洛克人 X4（PS.SS）……21
自制飞机 2（PS.SS）……21
梦幻模拟战Ⅳ（SS）……22
冒险活剧（SS）……23
童话三世界（SS）……23
海市蜃楼（SS）……24
反叛命令（SS）……24
金属快枪手（SS）……25
街（SS）……25
政界立志传（SS）……25
机动战舰（SS）……26
足球俱乐部 2（SS）……26
闪电出击Ⅴ（SS）……27
豪血寺一族 3（SS）……27
火星战记（SS）……28
世嘉拉力冠军赛（SS）……28
巨大之剑（SS）……29
翼龙 RPG（SS）……29
桃太郎道中记（SS）……30
空牙外传（SS）……30
天界战棋（SS）……30
世界足球锦标赛（SS）……31
枪支开拓史（SS）……31
超级机器人大战 F（SS）……32

游戏介绍

RAY STORM (PS)……38
鲁邦三世～再会魔王城～（PS）……39
光电飞车（PS）……39
上海之长城（PS）……40
魔术系谱（PS）……40
F1 方程赛车模拟经营（PS）……41
神秘日记（PS）……41
I. Q 智力测试（PS）……42
职业麻雀·牌神（PS）……42
METAPHLIST ux-2297 (PS)……43
刺激网球赛（PS）……43
巨大的游乐园（PS）……44
星际战争 3000（PS）……44
破球竞技 2（PS）……45
忍者查查丸～鬼斩忍法贴～（PS）……45
天下制霸（PS）……46
Q 版赛车 2（PS）……46
叮当 2～SOS 国～（PS）……47
海腹川背·旬（PS）……47
静寂水深～螺旋之相克～（PS）……48
NBA LIVE'97 (PS)……48

秘密基地 (PS) 49
钝色的攻防～32人的战车长～ (PS) 49
超时空要赛 VF—X (PS) 50
全日本GT选手权MAX (PS) 50
九龙风水传 (PS) 51
地底世界 (PS) 51
海底宫之谜 (PS) 52
女王之路 (PS) 52
SD高达战记G (PS) 53
洛克人赛车 (PS) 53
超级机器人射击战 (PS) 54
新机器人大战～资料设定篇～ (PS) 54
旅途的商人 (PS) 55
3D铁板阵/G+ (PS) 55
街头运动'97 (PS) 56
分裂核战争 (PS) 56
SD快打Ⅵ (PS) 57
全垒打实战棒球2 (PS) 57
雷电DX (PS) 58
翼之勋章 (PS) 58
世界首富 (PS) 59
高速公路 (PS) 59
狂野狼群传说 (PS) 60
QUDVADIS银河战役 (PS) 60
正义之纹章2 (PS) 61
加米拉2000 (PS) 61
格斗冲击 (PS) 62
圣痕～光与暗的圣王女～ (PS) 62
疯狂拳击 (SS) 63
歌坛明星录～安室奈美惠～ (SS) 63
心灵咒杀师～太郎丸～ (SS) 64
迅雷风暴 (SS) 64
爆破刑事 (SS) 65
梦游美国巡回版 (SS) 66
立体蚂蚁王2 (SS) 66
苍穹红莲队 (SS) 67
咖喱方块SUN (SS) 67
樱花大战～花组通信～ (SS) 68
电梯大战·续 (SS) 68
高山滑雪 (SS) 69
重装机兵2 (SS) 69
励图风波 (SS) 70
首都高速赛车'97 (SS) 70
天地无用～连锁必要～ (SS) 71
高达外传Ⅲ (SS) 71
新世纪2 (SS) 72
世界大冒险 (SS) 72
VGOAL'97 (SS) 73
摩托车大赛TT (SS) 73
圣夜物语REMIX (SS) 74
泡泡龙3 (SS) 74
大航海时代Ⅱ (SS) 75
樱花大战～花组对战～ (SS) 75
龙王战记 (SS) 76
职业棒球'97 (SS) 76
远方的故事～破亡之舞～ (SS) 77
合金弹头 (SS) 77
QUDVADIS 2～惑星强袭～ (SS) 78
神風拳 (SS) 78
新海底军舰 (SS) 79
逆鳞弹 (SS) 79
山崖赛车王Ⅱ (SS) 80
黑色黎明 (SS) 80
CASPER (SS) 81
命令与征服 (SS) 81
空中目标 (SS) 82
机动战士Z高达 (SS) 82
七喜小子 (PS.SS) 83
蝙蝠侠3 (PS.SS) 83
古墓历险 (PS.SS) 84
WWF摔角在你家 (PS.SS) 84
太空也入樽 (PS.SS) 85
沙漠行动 (PS.SS) 85
魔法王国历险记 (PS.SS) 86
战区51 (PS.SS) 86
屠龙枪神 (PS.SS) 87
心跳回忆Seleotion藤崎诗织 (PS.SS) 87
便利店商战 (PS.SS) 88
新模拟公园 (PS.SS) 88
日本史～革命儿织田信长～ (PS.SS) 89
暗黑猎手（上）～异次元学园～ (PS.SS) .. 89
台球酒吧 (PS.SS) 90
乌鸦 (PS.SS) 90
漫画世界 (PS.SS) 91
NBA JAM加强版 (PS.SS) 91
打砖块 再来一次 (SF) 92
青龙传～二人的勇者～ (SF) 92
迷宫探险 (SF) 93
水晶方块 (SF) 93
模拟禁区 (SF) 94
系井重里钓鱼讲座 (SF) 94
超级炸弹人5 (SF) 95
疯狂三宝贝 (SF) 96
超级麻雀役满Ⅱ (SF) 96
实况超级棒球3'97春 (SF) 97
未来战士 (SF) 97
暗黑的贵族 (SF) 98
极乐游乐园 (SF) 98

游戏攻略

最终幻想Ⅶ (PS) ………… 99
天外魔境～第四默示录～ (SS) ………… 110
三国志孔明传 (PS.SS) ………… 117
ALUNDRA (PS) ………… 124
恶魔城X～月下夜想曲～ (PS) ………… 130
最终幻想IV (PS) ………… 133

游戏出招

饿狼传说Real Bout Special (PS) ………… 135
三国无双 (PS) ………… 140
TOBAL 2 (PS) ………… 144
武士之剑 (PS) ………… 148
钢铁战士 (SS) ………… 152

秘技&目录类

1～4月游戏超经典秘技 ………… 154
1～4月游戏目录表 ………… 158

年鉴纪念品

卡片1　最终幻想Ⅶ × 10
卡片2　饿狼传说Real Bout Special × 10

封底封面

封面　最终幻想Ⅶ
封二　VR冲击2、顶级滑板
封三　新世纪2

主要游戏机、游戏类型、软件公司对照

游戏机

AD ………… 街机
PS ………… PLAYSTATION
SS ………… SATURN
SF ………… SUPERFAMICOM
NG ………… NEO.GEO
N64 ………… NINTENDO64
GB ………… GAMEBOY

游戏类型

STG ………… 射击类
ACT ………… 动作类
SPT ………… 体育类
AVG ………… 冒险类
SLG ………… 模拟类
RPG ………… 角色扮演类
A.R ………… 动作角色扮演类
S.R ………… 模拟角色扮演类
RAC ………… 赛车类
TAB ………… 桌面类
PUZ ………… 方块类
ETC ………… 其他类
合集 ………… 两个以上游戏组合

软件公司

SEGA ………… 世嘉
KONAMI ………… 柯纳米
NAMCO ………… 南梦宫
SQUARE ………… 史克威尔
TAKARA ………… 塔卡拉
ASCII ………… 通信
ATLUS ………… 阿特拉斯
DATAEAST ………… 东方数据
SCE ………… 索尼电子娱乐
CAPCOM ………… 卡普空
ASMIK ………… 阿斯米克
TAITO ………… 合托
BANDAI ………… 百代
SUNSOFT ………… 太阳电子
BANPRESTO ………… 班普雷斯特
WARP ………… 三荣书房
KOEI ………… 光荣
HUDSON ………… 哈德森
ENIX ………… 艾尼克斯
ACCLAIM JAPAM ………… 阿克雷姆
COCONUT JAPAM ………… 日本椰子

致　读　者

电子游戏这种娱乐形式自八十年代进入我国以来，在国际电子游戏市场的影响下，发展很快，与此同时，玩家们的要求也在不断地发生着变化。单纯的动作对打游戏虽能让人痛快一时，但由于情节乏味，难以满足玩家更高层次的需求，取而代之的是拥有丰富情节、多种分支、灵活性很大的模拟及角色扮演等类型游戏，这些作品以各自不同的魅力吸引着不同年龄、不同层次、不同爱好的玩家。《电子游戏年鉴》为你提供了一份资料，以便在工作学习之余，有针对性地选择你所喜欢的游戏，这样既可以节省宝贵的时间又避免了盲目性。

《电子游戏年鉴》1996年上、下两册问世以来受到读者的喜爱，1997年将改为上、中、下三册，以增加信息量，更好地为读者服务。《年鉴》将保留自己的独特风格，每期仍有精美纪念品奉送。

既然电子游戏层出不穷年年有，那么，《年鉴》也会年年有，并且随着游戏本身的不断进步，《年鉴》也将不断进步。《年鉴》伴随你在游戏天地驰骋！

《电子游戏年鉴》工作室

RAY STORM

レイストーム

PS			
厂商	TAITO	类型	STG
发售日	1月10日	媒体	CD-ROM

由TAITO公司开发制作的射击游戏经典作品——《RAY STORM》终于在年初于PS上登场，可谓众望所归。

此游戏的最优秀之处在于，充分发挥了PS主机处理3D画面的机能，几乎是街机版的完全移植。每关的场景不再是单纯的平面背景，取而代之的是让人耳目一新的立体背景，这就大大提高了游戏的华丽度与观赏性。相比之下，虽然以往的传统射击游戏也都拥有一定市场，但这款《RAY STORM》却更是值得让玩家一玩再玩的好作品。游戏的操作性不错，即使你从来没有接触过这个系列作品，也可以轻易上手。在本作中，最多只有九次续关机会，即便是双人同时进行游戏也一样。当你刚接触游戏时会感到难度较高，不过只要多练习几次，就可顺利过关。游戏中除了完全移植街机版本外，还增加了PS版独有的专家模式，虽然表面看来专家版同街机版好像没什么区别，其实，无论是每关敌人出现的规律，或是每关BOSS的攻击方法，都大不相同，相比之下，难度方面也更胜一筹。此游戏与前作《LAYER SECTION》相比，不但将画面背景完全改为可作为视觉享受的纯立体效果，而且最大的改良在于可选用的飞机增至两种，新设计的飞机可同时锁定16架敌机，并且是以雷射激光为主枪，威力极强。另外，前作中没有保险的情况也得到了改善，虽然放保险的威力并不算很大，但是在释放保险的同时，自机会处于无敌状态，大可起到既攻击敌人，又得以救命的作用。记住，释放保险后，要尽可能快速用锁定激光来击毁敌机，不久就可以再次蓄满保险，继续使用。

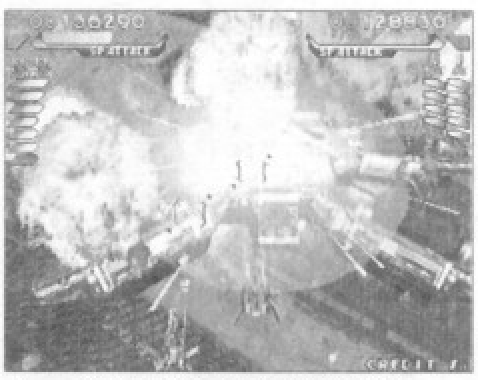
在游戏的最初设定中，主机及尾随激光分别被设定在两个功能键上，但如果觉得麻烦，也可设定在同一个键位上，方便实用。在射击游戏并不多见的PS主机上能玩到这样一款街机感觉十足的作品，定会令玩家十分高兴，让我们一起进入《RAY STORM》的世界吧!



▲ 终于有了选择的余地，究竟哪种机体更强呢?



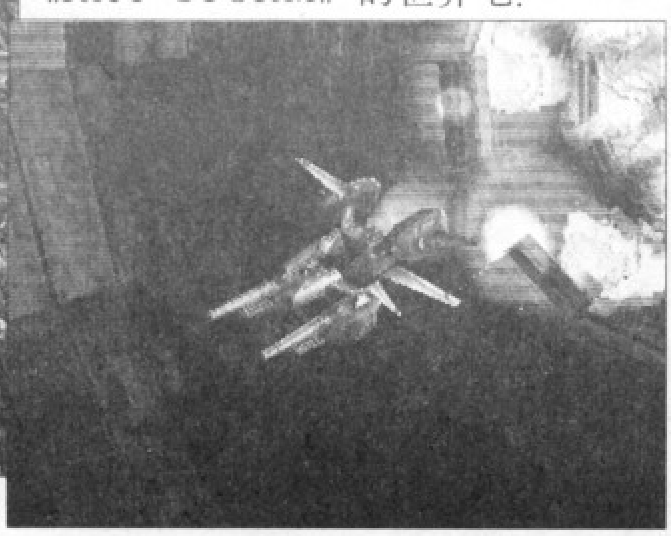
▲ 不是开玩笑吧? 竟能锁定16种激光，一口香!

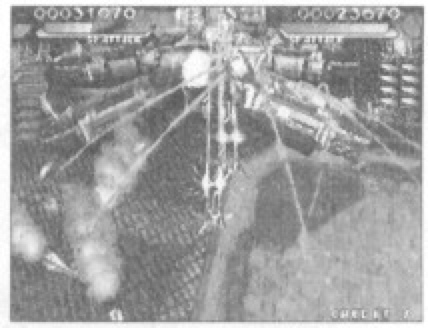


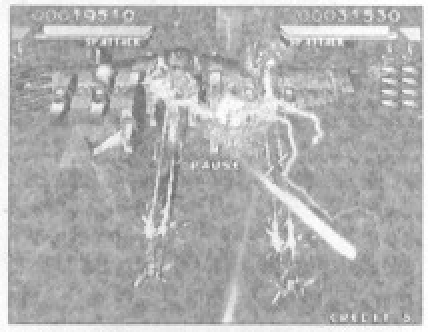
▲ 对付你还用放保险吗?

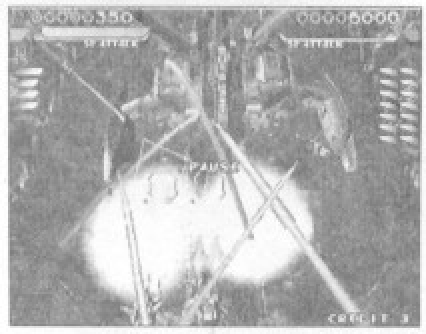


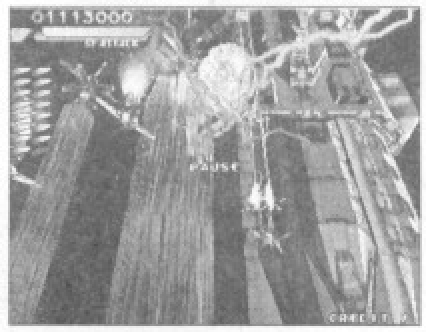
▲ 满屏的分数，大有中奖的感觉!

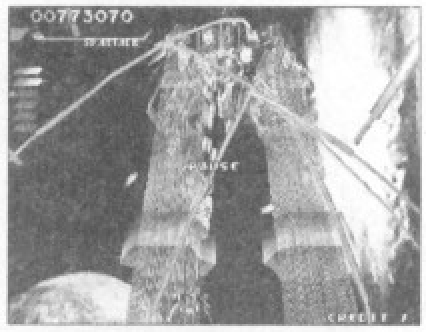


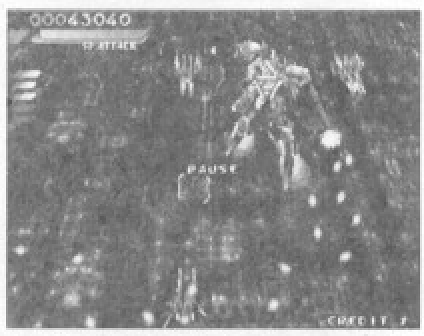


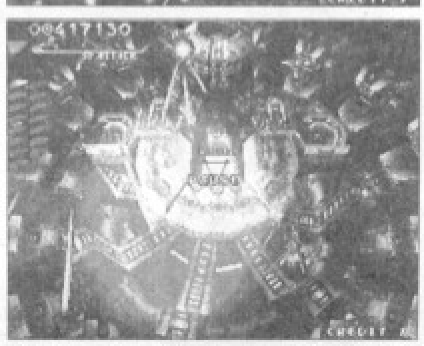


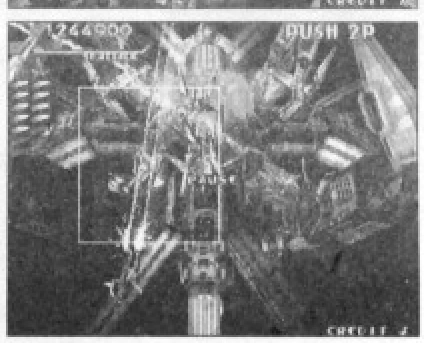












鲁邦三世 ~再会魔王城~



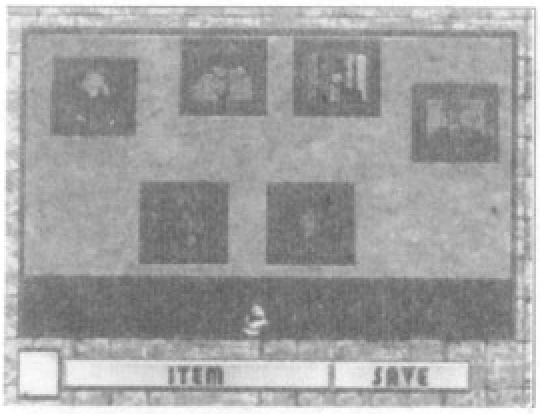
▲ 是美女与"君子"的故事吗？

PS		
	厂商 ASMIK	类型 AVG
	发售日 1月10日	媒体 CD-ROM × 3

久负盛名的日本动画《鲁邦三世》以其剧场版情节为蓝本做成了一款AVG游戏!对于喜欢相关作品的朋友们来说想必非常高兴。作为AVG游戏系统，《鲁邦三世》和其他同类作品相通，鲁邦三世要回答许多问题，才可顺利发展之后的情节，这对看过剧场版的朋友会很有利，没看过的最好搞来一盘，好好研究一下。

游戏的内容和剧场版动画基本一致，义贼鲁邦三世因为厌烦了盗贼生活而与助手跑到外国去旅行，不料，却因偶然救助了该国的王女，而被卷入了这个国家伯爵篡取王位和争夺王家秘密宝藏的争斗之中。

值得一提的是，由于本游戏使用了3CD的大容量，情节上使用了大量的原作动画，所以《鲁邦三世》是一款既好看又好玩的游戏。



◀ 充分发挥道具的功效。



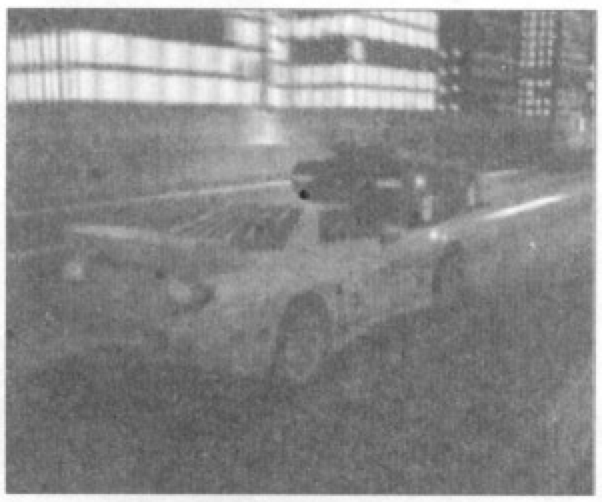
▶ 剧情很熟悉吧？



▲ 防人之心不可无。

光电飞车

PS		
	厂商 TAITO	类型 RAC
	发售日 1月17日	媒体 CD-ROM



赛车游戏可以说是玩家们最喜爱的游戏类型之一。这款《光电飞车》是TAITO公司的作品，风格同该公司的名作《追踪H · Q》有些相似，不同之点在于《追踪H · Q》是2D的赛车游戏，基本任务是警察驾车追捕在逃犯，而《光电飞车》则更像《山脊赛车》一类的3D立体赛车游戏，基本任务虽然也是追捕嫌疑犯，但短兵相接的撞车战则由"H · Q"年代的汽车VS卡车演变为近未来舞台上的未来飞车VS超未来兵器。

在《光电飞车》中不时有经过山洞、隧道等场面，光源处理及画面质量甚至超过了《山脊赛车》中的类似地方；在操作性方面，决不逊色于同类赛车游戏，转弯时也极少出现失控现象，并有4种视点可以改换；《光电飞车》的速度感极强，这是连《山脊赛车》也不及的，特别是在使用TURBO后，时速更可达400KM以上，背景的飞快后移以及和关底BOSS的碰撞更是有如置身其中；另外，如果在途中尽可能撞坏其他车辆还能获取高分。

玩惯正统赛车游戏的朋友如果想换换口味，那么这款《光电飞车》将是最佳的选择。



▲ 看我的赛车多漂亮!



▲ 对付敌人只有猛撞。



▲ 这么宽裕的时间。



▲ 是交通堵塞吗？

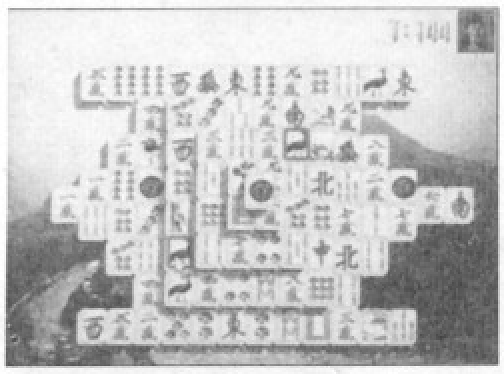
PS			
	厂商 SUNSOFT	类型 TAB	
	发售日 1月17日	媒体 CD-ROM	

上海之长城

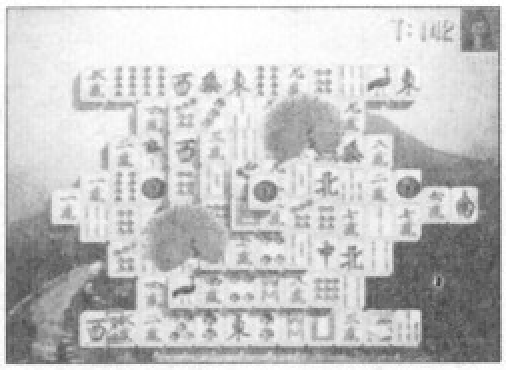


曾在个人电脑及多种家用主机上登过场的著名桌面类游戏《上海》，是很受大众欢迎的作品。这款游戏虽然玩法很简单，但却因其独有的魅力，往往会令玩者废寝忘食、彻夜鏖战，双人合作或对战更是乐趣无穷。区分胜负的方法主要是看谁在较短的时间开启全部图案，比赛也就是练习反应、测试能力，当眼睛紧盯屏幕，拼命搜索两张同样图像时，那种争分夺秒的感觉，想必大家至今仍会记忆犹新。

如今，《上海》系列的最新作《上海之长城》已经在PS上与大家见面，这次游戏中的图案种类由前作的3种增加至8种，整体图形排列方法也有多种，这就大大丰富了游戏的内容。至于背景图案，则是用大幅的扫描画来衬底，看起来感觉全新。解开全部图形后的MOVIE画面也具有一定欣赏价值。



◀上海，又开始了！



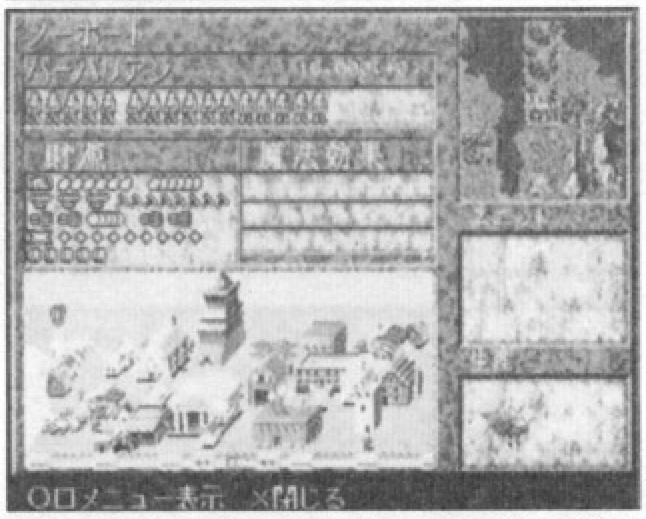
◀孔雀开屏。

▶牌的种类繁多，连人物脸谱都出场了，真夸张！



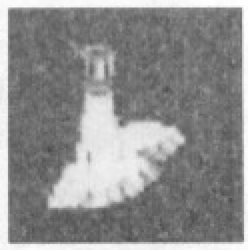
PS			
	厂商 ASMIK	类型 SLG	
	发售日 1月17日	媒体 CD-ROM	

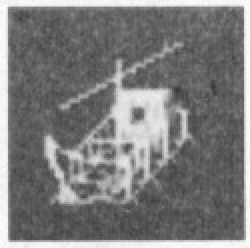
魔术系谱



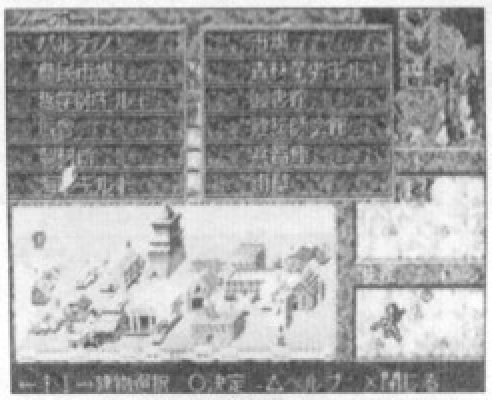
由ASMIK公司推出的《魔术系谱》是一款SLG类游戏，如果不是在内容上新设定了魔法及圣战等要素，真可以说它就是著名模拟游戏《七大文明》的缩影。

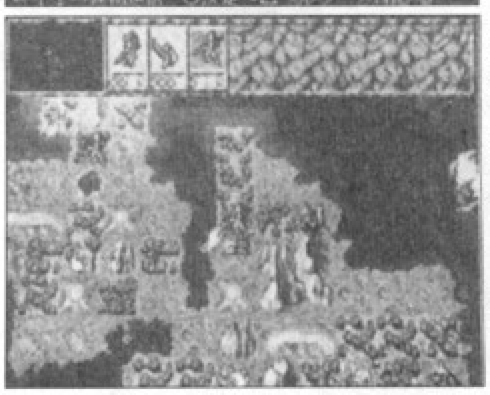
《魔术系谱》的片头由一段制作精美的CG MOVIE构成，极具魅力，华丽的魔法画面和出色的音效在进入游戏前就烘托出浓郁的气氛，让欣赏者首先得到视觉上的享受，难怪有玩者发出“只为看片头也值得留一张”的赞叹！



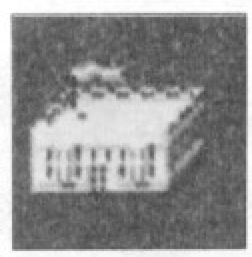


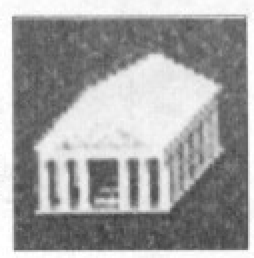
其实游戏的真正价值却决不止片头的华丽CG，投入到游戏当中的玩家才是真正的收获者，游戏中你可以在荒凉的大地上逐渐修建神殿、村落、城市等建筑物，初具规模后，便可根据周围邻国的实力发动战争，从而夺取更多地盘以及丰富的战利品。在开发自己的领地时，有多种建筑物可供选择，最后收效怎样，当然和你的选择有很大关系。花费方面，亦要注意结算，内政、军事方面的投入都要合理运用，其中军费开支数目较可观，因为只有花高额费用修建的军事设施，才能更好地抵御邻国对边境的侵略。另外，周边都市的财政辅助工作也十分重要，适当修建一些“建筑师会馆”、“粮食仓库”、“农作物主场”、“铁工所”、“集市”等小规模建筑，既不需占用大量资金又能起到很好补给的效果。与《模拟城市》等游戏类似的是，都市中各种关于生产、制造的因素之间也有着非常密切的联系。







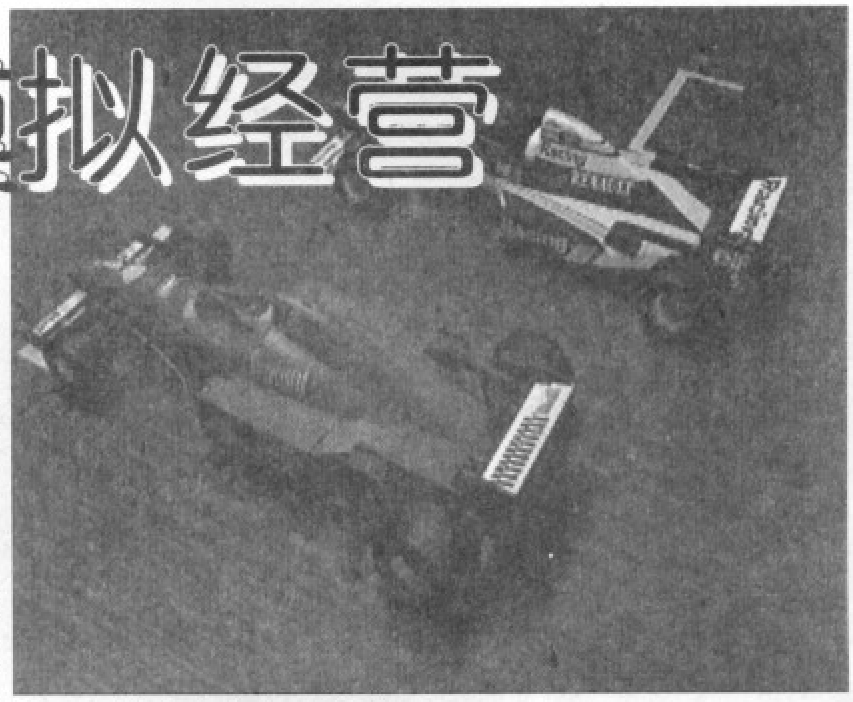




此游戏最大的特点和优点，是在模拟建筑的同时加入了一些与军事有关的要素，从而为这类游戏带来了新创意。能否达到最后统一世界的目标，就要看你的经验和水平了。

F1方程赛车模拟经营

PS		
	厂商 COCONUT JAPAN	类型 SLG
	发售日 1月17日	媒体 CD-ROM



▲ 看样子有点像玩具车。

你是否想做一名赛车手?或是想经营一家赛车公司?想不想见到为你效力的赛车手夺得冠军时的胜利场面?如果回答是,那么,这款《F1方程赛车模拟经营》肯定能满足你的愿望。

此游戏与其它F1方程赛车游戏玩法不尽相同,你在游戏中所扮演的是赛车公司老板,并非是一名赛车手,所以,不用亲自参加赛车比赛。游戏开始后你先要去寻觅车手,然后找赞助商,还要装配发动机、轮胎、决定车型、对赛车进行各方面调整。对车辆的检查和对维修人员的训练尤为重要,如果不加以训练,他们的动作会比蜗牛还慢,等加好油换好车轮后,你早就被别的选手甩到一边去了。另外,赛车中备油量的多少也一定要注意,多备油跑得慢,但持续圈数多,少备油跑得快,但得经常去补充,因此一定要依照情况而定。进入正式比赛后就要更加小心,因为你是老板不能亲自驾驶,所以只能靠临场多观察,并及时发出命令,改变策略。

F1方程赛车的那种刺激的速度感和激动人心的时刻是令人难忘的,如今,你可以从另一个角度来变相体验一下这种感觉。游戏中的全部车手及赞助商等均以真名登场,会使你格外投人,而且可以让你更多的了解有关F1赛车的知识。另外,在游戏途中还会出现一些毛遂自荐的人物,而且通常要价不低,但不知是否属于镶钻石那种,到时就要看你是否能慧眼识珠了。



▲ 要慎重使用有限的资金。



▲ 发动机的性能尤为关键。



▲ 赛车手全都是真名实姓。



▲ 这不是"美孚"的商标吗?

神秘日记

PS		
	厂商 T.B HOUSE	类型 AVG
	发售日 1月17日	媒体 CD-ROM

自《BIO HAZARD》推出以来,如今的AVG类游戏日进千里,一发不可收拾,类似的作品似乎也多了起来,于是阴阳天地火风之合产生了这款《神秘日记》。

普通记者新堂一哉的事务所受到了一位女性的来访,由于这位女性的出现,而使一哉卷入了一本神秘日记的事件之中。一群群古代文献上记载的妖神出现了,主角的生命因此处于极度的危险之中。但天无绝人之路,主角是不会轻易死去的,危难之际自有高人相助。一位不同寻常的少女神矢千里,一位谜之男士佐伯佑二,再加上这个弱而又弱的新堂一哉,以及这些妖魔构成了这款《神秘日记》的故事情节。

这款画面优秀,色彩绚丽,情节诡异,内涵深厚的《神秘日记》是颇值得一玩的。



▲ 布局阴森恐怖。



▲ 有支枪,拿来用吧!

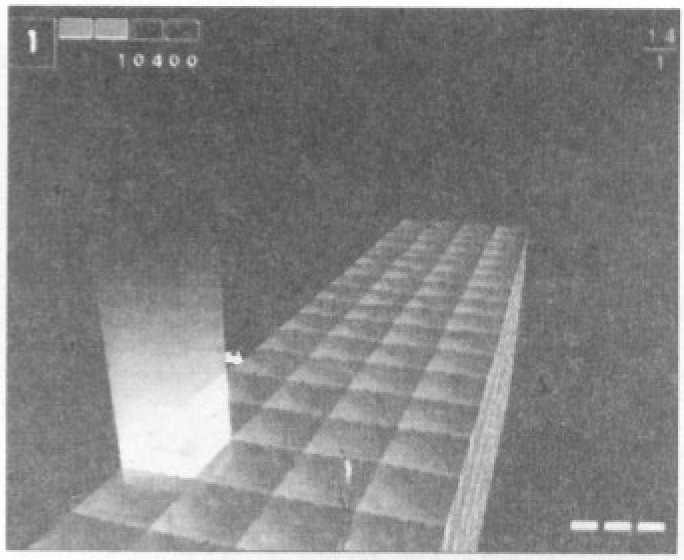


▲ 狗咬人了,这世道!

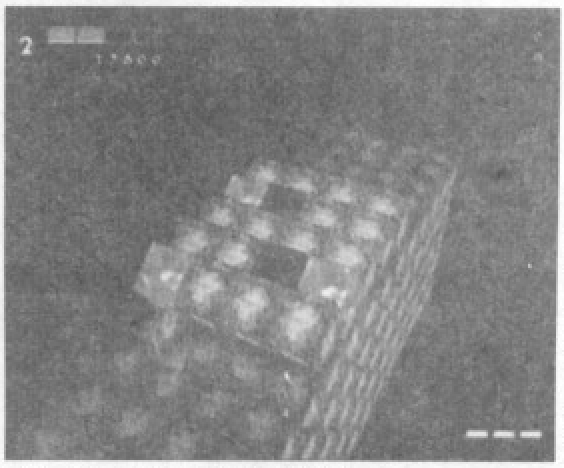


▲ 谁不服,快出来!

I.Q智力测试



厂商	SCE	类型	PUZ
发售日	1月31日	媒体	CD-ROM



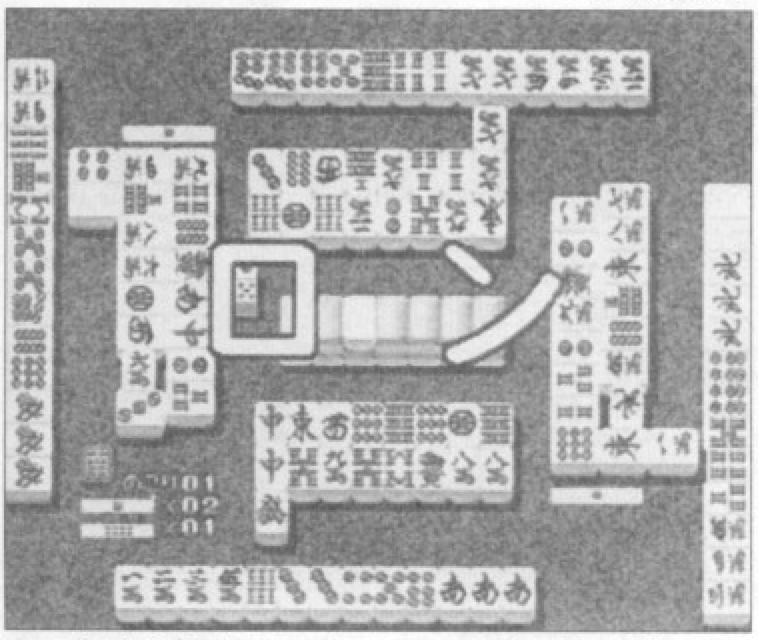
▲ 思考与判断的检验。



▲ PERFECT？满血？

想知道自己的I.Q有多高吗？那么借助《I.Q智力测试》这款游戏来测验一下吧！你千万不要认为这是"智力问答"类的选题游戏，实际上它是一款类型独特的方块智力游戏。之所以说它属于方块类游戏，是因为虽然画面构图采用了3D POLYGON立体效果，但玩法上仍是以消除方块作为游戏基本规则；而说它特别，则是由于像这款斜视点方块游戏还从未推出过。游戏的规则不算太复杂，只要在众多方块掉到边界下以前消除即可，说起来不难，但做起来并不易，特别是几关之后，便可以让你顾此失彼，忙得团团转，不知到那时你的I.Q还能发挥出多少?不过，要注意黑色方块是消不掉的，要避免为它浪费时间，而区分I.Q评价的高低正是取决于每过一关所花费的时间，当然是时间越少越好。

游戏除了单人挑战I.Q模式外，更可有双人对战和练习模式以及设定模式。双人对战看谁消除方法所用时间较短便为胜利。练习模式中，主要是观看CPU"高级I.Q"的自动DEMO演示，充分领悟后或许对自己挑战时有帮助。设定模式很有意思，可以自由设计多种图形来难为一下别人，但会不会设计的图形自己都过不去呢?这也难说。总体来看，这款游戏画面也许并不突出，但出色的游戏性的确不可多得。在魔方、俄罗斯方块等家喻户晓的流行时尚过去后，《I.Q智力测试》会否成为新时尚的"接班人"?朋友们大可前来一试!



▲ 和牌了！但分数就……

职业麻雀·牌神

厂商	AQUES	类型	TAB
发售日	1月31日	媒体	CD-ROM

"AQUES"公司的名字似乎很生疏，实际这是著名RPG软件制作厂商SQUARE的下属子公司，单独成立AQUES这家新公司的目的是为开发一些例如体育、桌面、赛车等另类游戏。目前，这家公司预定在PS上发售的游戏已经有3款，分别是《GRAND CHAMPION'S RALLY》(赛车)、《SUPER STADIUM》(棒球)和本文要介绍的《职业麻雀·牌神》(麻雀)。



▲ 看样子就知道老奸巨滑。

在《职业麻雀·牌神》中，共有16位职业麻雀高手登场与你对局，他们的肖像全部采用实写照片表示。麻雀方法属于4人打方式，游戏有多种规则，在开始前可按自己的喜好来设定，如果你的实力不高，也没有关系，因为这款游戏特意为初学者设计了"简易程序"模式。还值得一提的便是游戏时的画面，虽然这只是一款麻雀游戏，但无论是颜色、亮度以及解析度、桌面底衬都让人觉得很舒服，打牌时的声音和出牌手感都很好。此外，这款游戏又一别出心裁的过人之处在于，请来了专门担任电视台麻雀解说的著名评论员在游戏中作现场评述和解说，这在其它麻雀游戏中是见不到的。

AQUES

这就是SQUARE公司所属子公司的标志。

METAPHLIST ux-2297

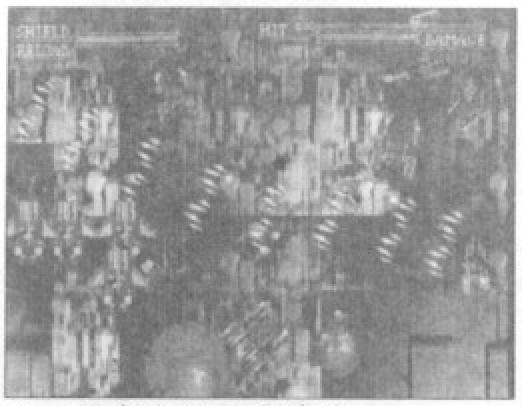
PS		
厂商 ADM	类型 SLG
发售日 1月31日	媒体 CD-ROM × 2



◀ CG画面精彩绝伦。



▲ 新颖的斜角视点。



▲ 可全方位移动作战。

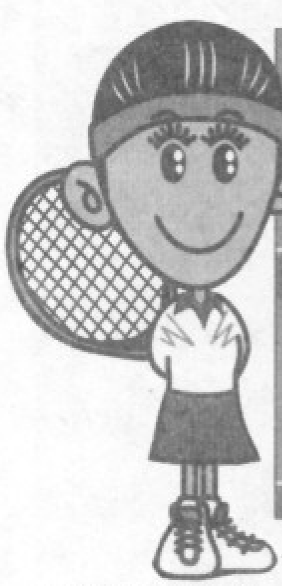
这是一款模拟成份与射击色彩相融合的游戏，单从盘盒厚度你就会感觉到它与众不同，作为SLG类游戏居然会是2CD!内容上更是别树一帜——在这个游戏里，你将是一个被重重规定锁住手脚的小飞行员。

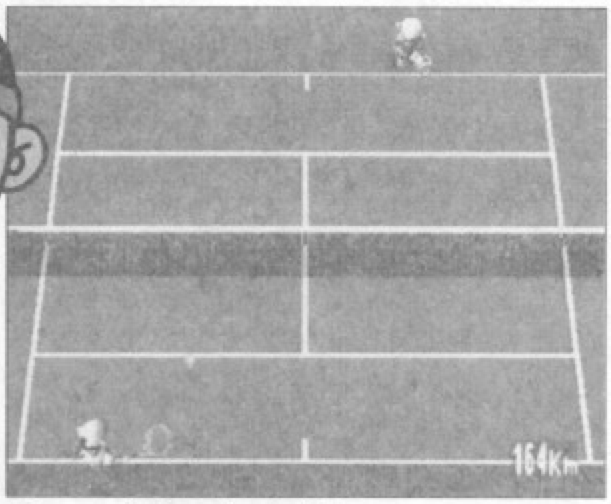
作战要按上级的命令进行，不得有丝毫违抗，也就是说，失去了在《首领蜂》、《四国战机》里驾着爱机横冲直撞，狂射乱扫，破坏无限，最后还可以获得勋章的快感。而在这里，如果违抗了上级命令，就算打胜了也要受处罚。游戏中居然有一个机器人作游戏介绍!而且那个机器人颇似出自鸟山氏之手，长像如同《阿拉蕾》中的某个机器人一般。

此外，操作上也较有特点：L1是反时针方向移动瞄准范围，L2是特殊武器，R1是顺时针方向移动瞄准范围，R2和L1作用相同，○是射击，×是选择武器，△和□是特殊武器。不过，使用2CD自然有其道理，其中有不少好东西!当然，所谓好东西也就是指情节动画。至于经验，反正上级说什么干什么，打仗勇敢小心，多吃上等武器，多多赚分，再加你多年积累的战斗经验，早晚有一天会爆机!

刺激网球赛

PS		
厂商 TEARS	类型 SPT
发售日 2月14日	媒体 CD-ROM





▲ 人物小，场地大!

如果你是一位老资格的玩家，就应该记得红白机上曾经有一个名为《网球》的小游戏，在当时认为挺好玩的。现在，PS上推出了这款名为《刺激网球赛》的网球游戏，你是否想再试一试呢?

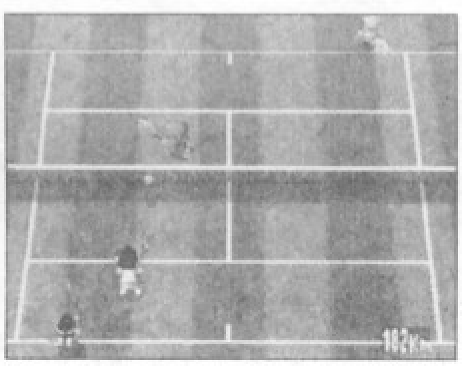
这是一款制作得非常认真的网球游戏，人物为Q版造型。除了可以参加正式比赛外，还可进行2人或4人对战，更可以自己制作选手，当选定培养对象后便可开始训练，训练的基本的方法就是参加比赛，在激烈的战斗中提升能力，最后争取成为最强的网球Q版选手。

这款游戏中提供了各式各样的场地，其中包括世界各地有名的网球场，而别出心裁的是，居然还有在水族馆的水中场地，打球时脚下鱼儿游来游去（但愿不会有鲨鱼）！此外，游戏中的角色繁多，包括隐藏选手在内竟达60人以上，足够你对付一阵的!

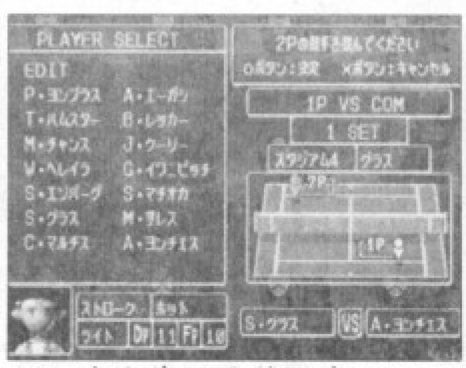
作为一名网球选手，最高的目标莫过于获得世界性比赛的冠军这个崇高的荣誉了，面对众多的对手和多变的战局，能否实现你的心愿，全看你自己了。



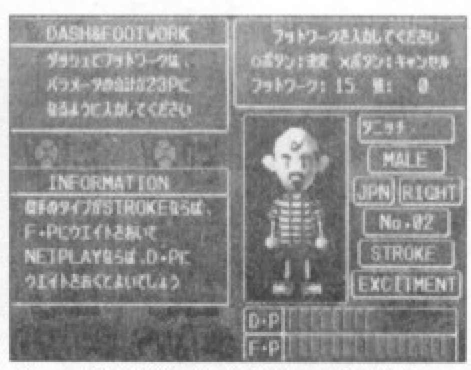
▲ 看来能力值不高。



▲ 多人同场混战。

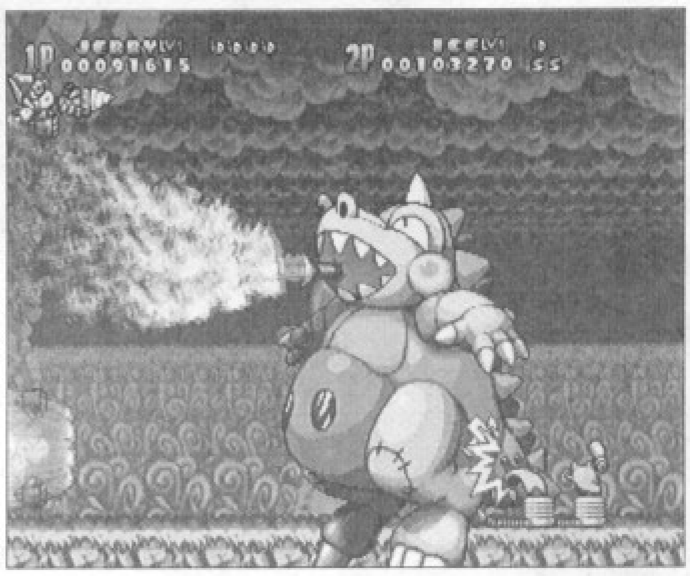


▲ 对局前还需精心部署。



▲ 样子这么难看，不用!

巨大的游乐园

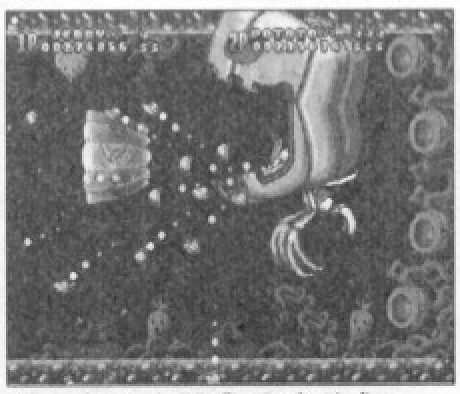


◀腿上打着补丁，口喷火焰。

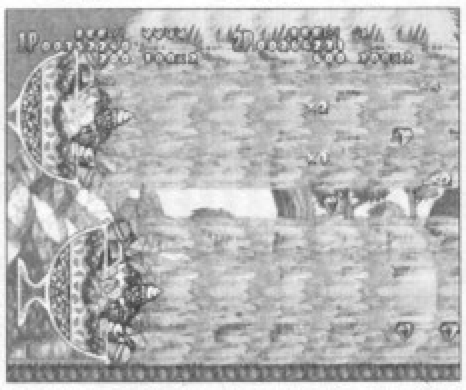
PS			
厂商	SKY THINK SYSTEM	类型	STG
发售日	2月14日	媒体	CD-ROM

一个阳光明媚的日子，人们正在一所大游乐园中玩耍，忽然，很多类似小丑的怪物从天而降，控制了整个游乐园……原来，这是疯狂博士的阴谋，他以众多人质的生命要挟，向有关方面提出了无理的要求，怎么办呢?这时，一个男孩和女孩为解救被扣压的人质而开始了艰难的旅程……

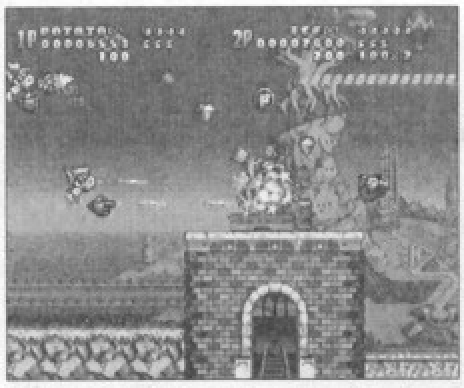
听起来这似乎很像RPG类游戏的情节，但实际上，这是一款不算太正统的横版射击游戏。在游戏中，他们所乘坐的座机并非是漂亮的标准飞机，而是怪模怪样的飞行器，但好在这家伙的攻击方法和火力还算不错，而且居然能放保险，并有数种之多。玩家在游戏中所面对的敌人基本都是木偶、小丑之类，但因为自己是中一枪即死，所以还是小心为好!在得到“P”后，使用的武器会加强，大约加到五至六级后，才算满枪，要注意的是，四种不同武器要分别在使用时吃到“P”才能得到加强，否则，只会得到5000分，离奖命还差得远呢!在放保险时，也会因所使用武器的不同而分为四种，其中有纯攻击型的标准炸弹，也有追踪弹及防护罩等，玩者需要依当时的情况判断使用。不过，还是推奖使用防护罩，这样，在平时可保持一段无敌时间，到处游荡，就算和关底BOSS交手时，也大可用“体术”拼之，但切记注意无敌时间! 这款《巨大的游乐园》虽然有些Q版化，但画面色彩鲜艳，纯2D的画面几乎都是使用了多层卷轴效果及不同的卷轴速度，使得视觉立体感极强；各种夸张幽默的攻击方法及可笑可爱的敌方造型，都能让你在紧张的游戏之余笑上一阵；游戏可供双人同时进行，那么，你不妨和朋友一起享受!在PS主机上，这类射击游戏并不多见，所以是很值得一玩的射击作品。



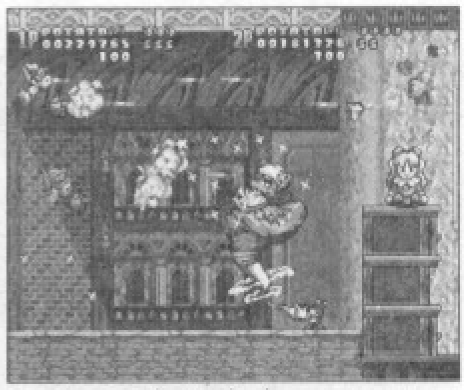
▲ 南瓜头VS果冻防御。



▲ 太猛了！如果不限次数……



▲ 看来确实是游乐园。

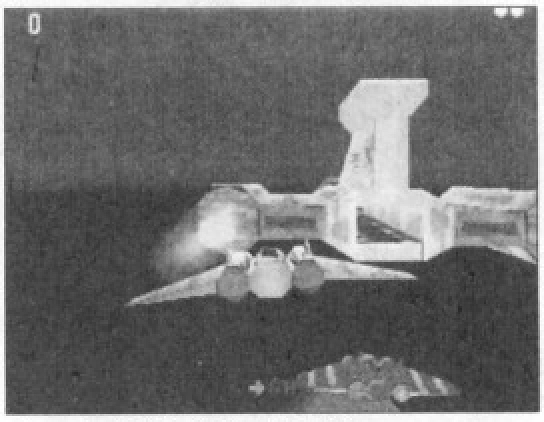


▲ 画面华丽有余。

星际战争3000

PS			
厂商	IMAGINEER	类型	STG
发售日	2月21日	媒体	CD-ROM

地球的危机又来了，如同每次一样，仍然至少会有一位战士出现，来拯救我们的地球。这次拯救地球的战士驾驶着一架最新型的战斗机，任务自然又是消灭敌人、战斗再战斗了。



▲ 后侧视点迫力十足。

《星际战争3000》是一款十分刺激的射击游戏，它有些像《沙漠风暴》，可以在一定的区域内随意飞行，每关开始时所提示的任务完成后都会回到母舰接受新指令。这个游戏的刺激之处主要表现在可以破坏许多建筑物，例如高层楼房、敌基地等以往游戏所不能破坏的东西，其中最有特色的莫过于你甚至可以击毁己方的运输机……这可是一种非常大胆的设计。在射击游戏中不可缺少的自然是新武器，此游戏中当你疯狂地毁坏建筑物后便可获得一些物品，包括新装备和提升能量的道具。



▲ 终于完成了任务。

这款从去年就吊着玩家胃口的游戏终于面世，不知在画面和游戏性上，与开发阶段相比有多少改进，答案只有你在游戏时寻找了。

破坏竞技2

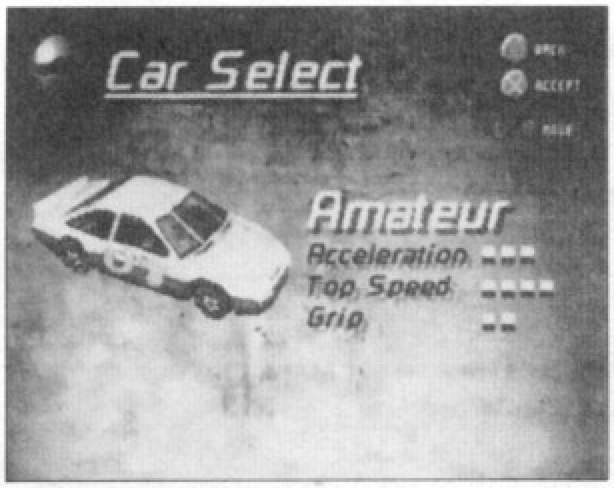
PS		
	厂商 SCEI	类型 RAC
	发售日 2月21日	媒体 CD-ROM



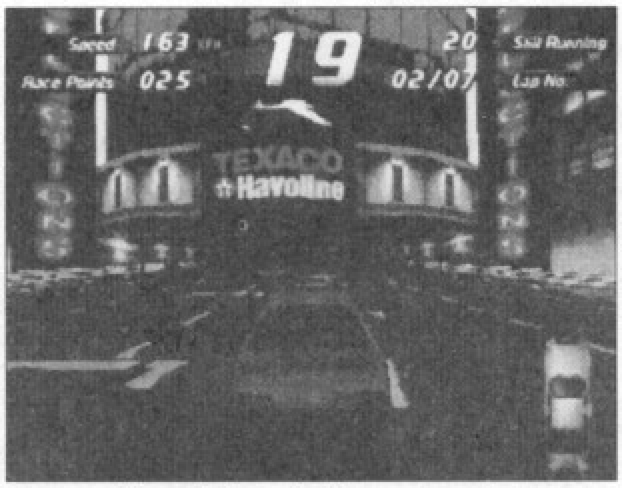
▲ 这好像已经不是赛车游戏了。

《破坏竞技》是一款不太正规的赛车游戏，和通常的赛车游戏相比，虽然最终目的也是夺取最后的冠军，但手段却有所区别。通常赛车游戏取胜的关键在于熟悉赛道并掌握转弯和加速的基本要领，并且要尽量避免与其他车辆发生相互碰撞，而《破坏竞技》则完全不同，想取得胜利单靠速度是决不行的，如果不发生碰撞，更是不可能的事情，原因是《破坏竞技》中的车辆众多，如果能成功地撞翻“破坏”一些车辆并使其阻挡其它车辆，就能为取得第一打下基础。

在《破坏竞技》推出近一年后，其续作《破坏竞技2》也以全新的面貌在PS上出场。比起前作，游戏的画面解析度与流畅性更为优秀，但仍保留了“破坏”的特色，车辆相互碰撞的声音和碎片都很真实，并加入了汽车翻下悬崖的新感觉。当你名列前茅，却一不留神跌下山崖而落后的话，一定会令人十分沮丧，那么，只好打起精神，再次参加“破坏竞技”！



▲ 每辆赛车能力均有不同。

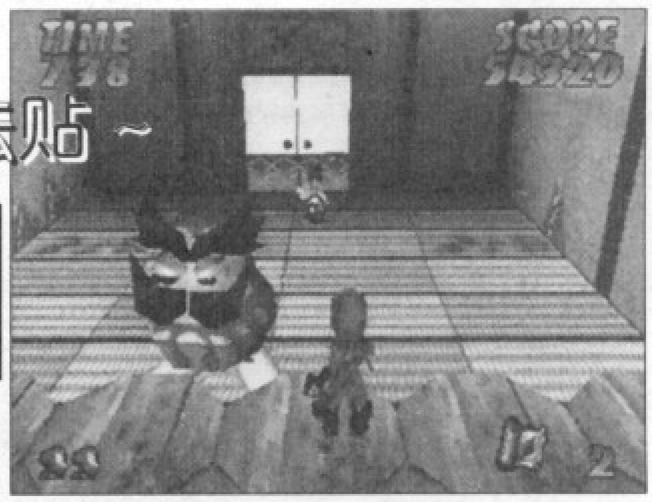


▲ 同样具有多种视点。


▲ 第一名！给我站住。

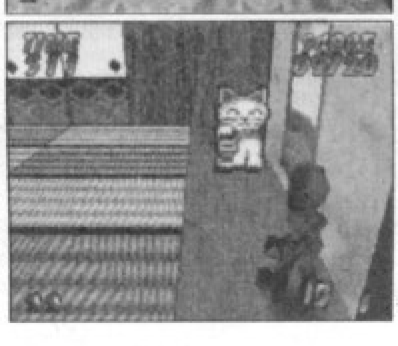
忍者查查丸～鬼斩忍法贴～

PS		
	厂商 JALECO	类型 ACT
	发售日 2月21日	媒体 CD-ROM



◀ 我是查查丸，对方何人？报上名来！


▶ 调过密码就爽了！


▶ 招财猫，带回去吧！

说起《忍者查查丸》这款游戏，可能大多数玩家朋友们都很生疏，其实，这是一款曾经在FC时代就风靡一时的著名动作类游戏。主人公是一个可爱的红衣忍者——“查查丸”，他是一个深受人们喜爱的人物，经过多年后，“查查丸”终于来到了PS上，这次他的表现如何呢？

这款《忍者查查丸～鬼斩忍法贴～》虽然仍为一款动作游戏，但借助次世代主机的机能，将游戏画面发挥到3D视觉效果，一定会令你有全新的感觉。忍者查查丸将在以地下城为舞台的故事中冒险，目的是救出樱花姬。他可以使用的武器有忍刀、手里剑、忍术等多种，并有新加入的超必杀技“鬼斩忍法护身”，有了这些法术的帮助，相信查查丸通过重重关卡，救出樱花姬不是太困难的事情。整个游戏以3D视点进行，人物以POLYGON技术制作，喜欢玩动作过关游戏的朋友不妨一试。

天下制霸

PS		
	厂商　龙ROM	类型　SLG
	发售日　2月21日	媒体　CD-ROM



▲ 亲自指挥一场大战。

此款游戏由PC机上的《家康战棋》改编而成，顾名思义不难看出，《天下制霸》是以德川家康统一日本为情节的战略模拟游戏。

以往日本历史游戏上，此时期出现的主角人物大多是织田信长或羽柴秀吉等，极少有德川家康，《天下制霸》正好弥补了这一缺陷。游戏极为重视历史情节(也有少数分支)，故事从德川家康在今川家的人质生活到最终与丰臣秀赖决战，这些在游戏中都有详细的记载，因此使你很容易了解德川家康是怎样统一日本的，可以说这是一款名副其实的“游戏历史”。

游戏中同样有较多的战略游戏成分，比如，在战前武将的选择、队伍的配置、阵形的设定以及战场的各种地形等。最特别的是，家康可以在每个都市中购买武具，然后受赏武将；更可以在都市中打听情报或完成非战场的情节；运气好的话还可以在都市中找到重要武具：青龙偃月刀、蛇矛等，不过得来并不容易，要由所去地点顺序而定。

游戏方法主要靠流程示意图：都市探索→军议→战争→历史情节。经过多次的事件后，家康终于统一了日本。《天下制霸》是一款优秀的SLG游戏，它可以让热衷于战略游戏的玩家产生一种新的感觉，并可在游戏中了解这段历史。

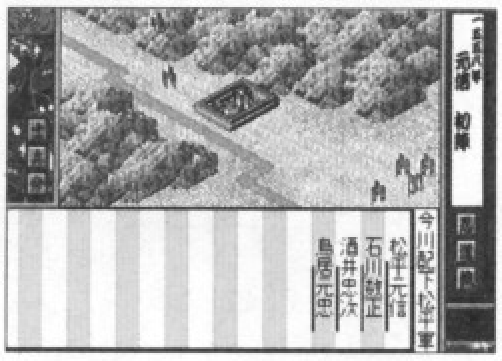
就让我们在不很精彩的游戏画面中，帮助家康完成他的统一大业吧!



▶ 找到超级宝物。



▶ 势力范围图。

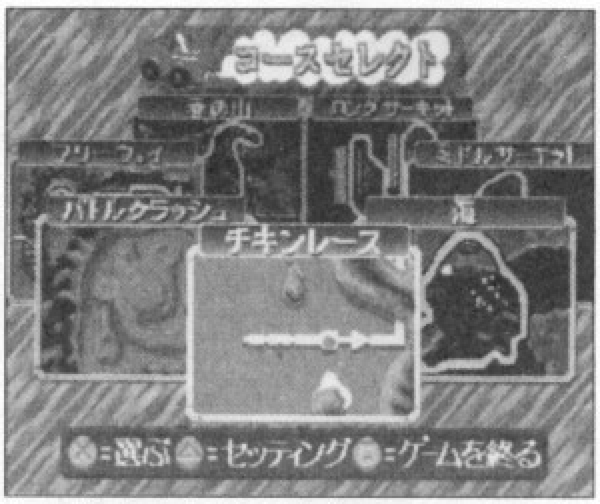


▶ 好！终于开战了。

Q版赛车 2

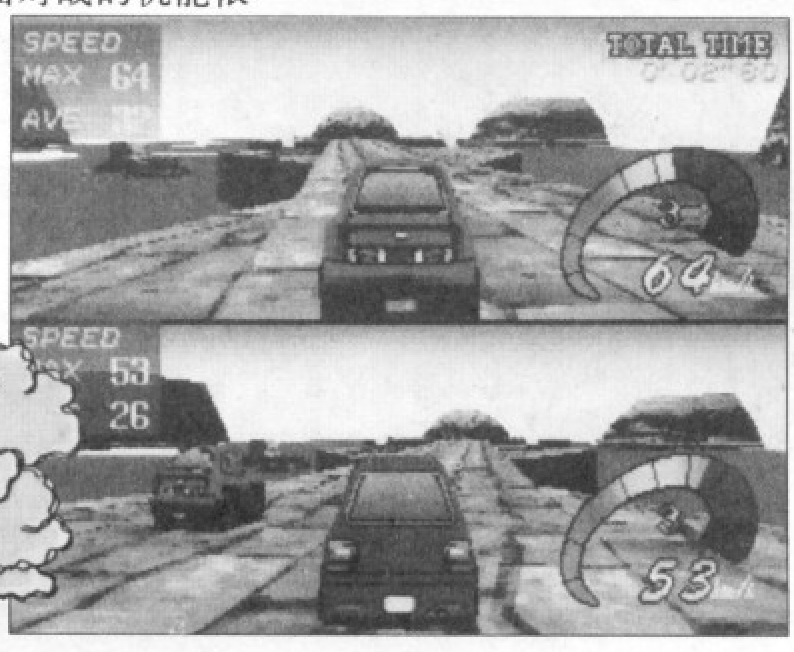
PS		
	厂商　TAKARA	类型　RAC
	发售日　2月21日	媒体　CD-ROM

PS主机上有“索尼拉力赛”之称的大人气赛车作品《Q版赛车》，又推出了其续作《Q版赛车2》。《Q版赛车2》经过近一年之久的重新开发设计，画面比前作更加美丽，而且颜色更为丰富，操作性也较前作有了很大提高，前作中背景景物单调的缺点得到了极大改善，最值得一提的是全新加入的海中隧道，那真实而又梦幻般的感觉令人赞叹。



▲ 其实赛路并不简单。

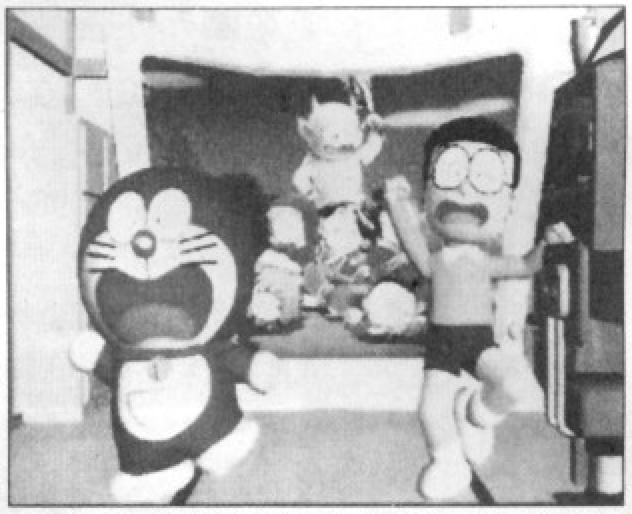
在游戏的系统上，仍然延续前作的风格，目的是获得好成绩后，用得到的奖金来购买新车及配件，以便于最终得到冠军。在《Q版赛车2》中，有总数超过60辆的Q版赛车，其中更包括隐藏赛车。虽然是Q版虫车，不过，也可改变多种不同视点来比赛，如果选择驾驶室内的视点，还真有些《XX RALLY》的感觉。游戏除了单人的故事模式外，两人分隔画面对战的机能依旧保留。这款游戏也有对应赛车专用的手柄，不过，普通手柄用惯的话，也是非常容易出成绩的。另外，在故事模式中得到的车辆，都可以在对战模式中选用，如果没开出喜欢的车辆，不如去朋友那里COPY一个满意的记录!好了，各位赛车迷，准备出发吧!



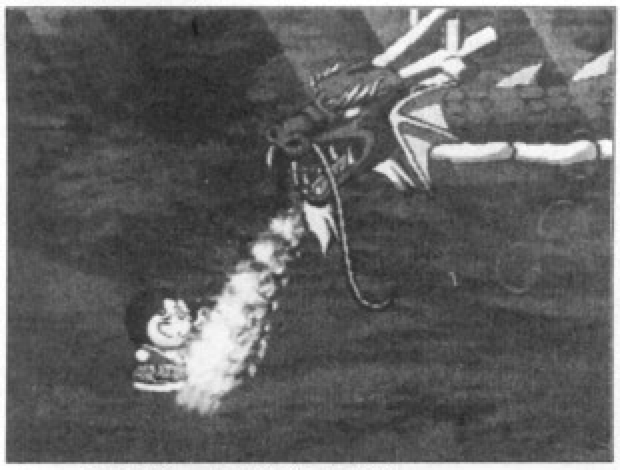
◀ 分屏对战机能健在。



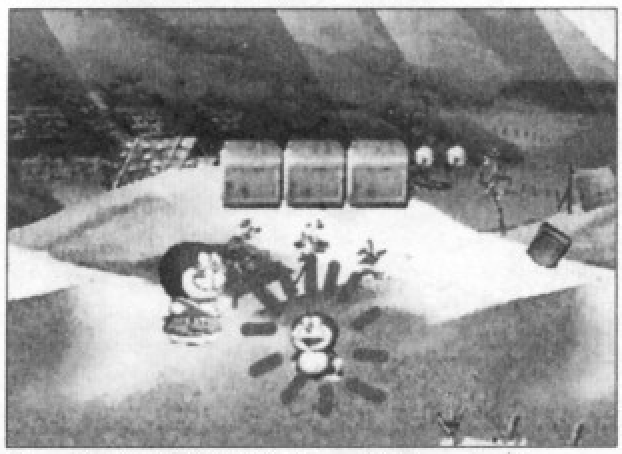
叮当2～SOS国～



PS			
厂商	EPOCH社	类型	ACT
发售日	2月21日	媒体	CD-ROM



▲ 小叮当，如何应付呢？



▲ 集齐100个金币，换来一条命。

机器猫小叮当又来了，在过去的几年中，叮当曾经充当各种类型的游戏主角分别在许多机种上登场，如今，PLAYSTATION主机正一步步走向世界各地的家庭中，小叮当自然不会放过这样一个出风头的好机会。这次，它再次披挂出马“SOS国”，去解救童话故事中被魔鬼捉住的人们。当然，同行的还有他以往的好朋友。故事开始时，每个角色都要从自己负责的一篇故事出发过关斩妖，通过一关后，便可选择是继续进行本篇故事还是从另一篇故事的开头开始，这种设计的主要目的在于，实力平均的角色最好去帮助相对较弱的角色（野比?）多闯几关，这样，后面过关便会容易些。

在《叮当2～SOS国～》中，所有人物都是用动画CG的方法制作的，配合美丽立体的背景画面，犹如欣赏卡通片一样。在操作系统上，各主角只能用跳跃和扔雷的方法攻击敌人，较为单调，而四处撞碎石块收集钱币又有些像《超级玛丽》中吃金币的设计。说着轻松，游戏的难度可并不那么低，由于受到敌人的一次攻击便会失败，因此在游戏途中就需要处处小心，为了以防万一，还是不要走得太快，要先看清前方情况再行动，才不会被敌人偷袭，空中的飞鸟及不碍事的敌人尽量不要理会，否则会画蛇添足。此外，在游戏中出现的道具，例如防护球等就是生命的基本保障了，如果得到，不要轻易失去，在和关底BOSS交手时，才会有买人身保险的感觉。

海腹川背·旬

PS			
厂商	XING	类型	ACT
发售日	2月28日	媒体	CD-ROM

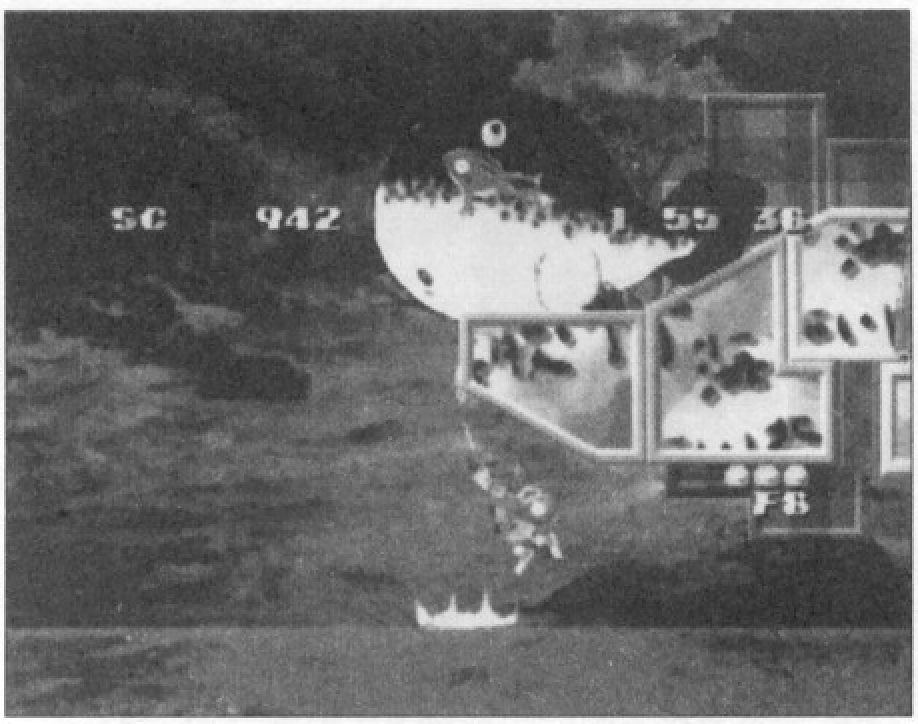


▲ 她便是游戏的女主人公——旬，看样子性格内向。



▲ 用鱼钩挂在空中，荡来荡去，倒满清闲！

在SF时代就曾经获得极大成功和好评的轻快动作类游戏《海腹川背》，终于经过XING公司的重新制作包装后在PS上亮相。此作品继承了SF版的特点，背景方面仍采用实景扫描的风格，主角还是那个小姑娘，还是用一条小鱼钩在“海腹川背”的世界中冒险。她除了要用鱼钩攻击并捕捉敌人外，还要利用鱼钩的伸缩性和灵活性作很多高难度动作，攀岩走壁，突破个个关卡。不过，做起来可不像说得那么容易，你除了要熟练使用鱼钩攻击各种突如其来的敌人外，还要学会多种攀登和跳跃的技巧。

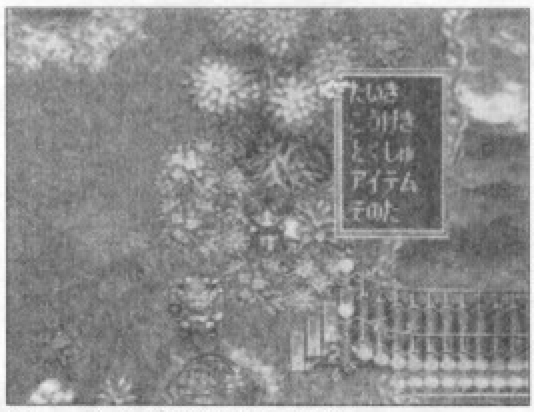


如果没有玩过SF版《海腹川背》的话，还是先选择练习模式来练练吧！等你的技术逐渐上手以后，再过关也不迟，反正过了的关还可再选。要注意你控制的主角不能被敌人碰到一下，否则任何敌人都能致你于死地。准备好了吗?随小姑娘一起在“海腹川背”的世界中冒险吧!

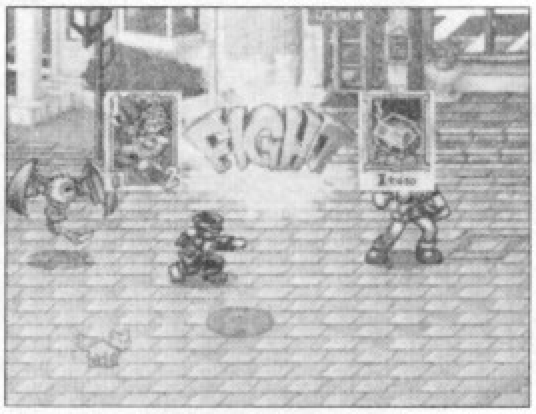
静寂水深 ~螺旋之相克~

PS			
厂商	VARIE	类型	SLG
发售日	2月28日	媒体	CD-ROM

曾经在SF上受到好评的模拟游戏《静寂水深》是一款风格独特的SLG游戏。故事的主人公是五位可爱的高中女学生，舞台自然是在学校等地方。在战斗系统中，重要的要素“诞生石”是取胜的关键，如果战斗中翻到带有自己本身诞生石的出招卡，便能给敌人以必杀一击；另外，和我方战斗的敌人多数也都是些可爱的女孩子，最让人意外的设计是，游戏中出现的敌方人员居然有己方的名字，并且都不相同，当你击败敌方人员后，便可学会她们的职业和必杀技。



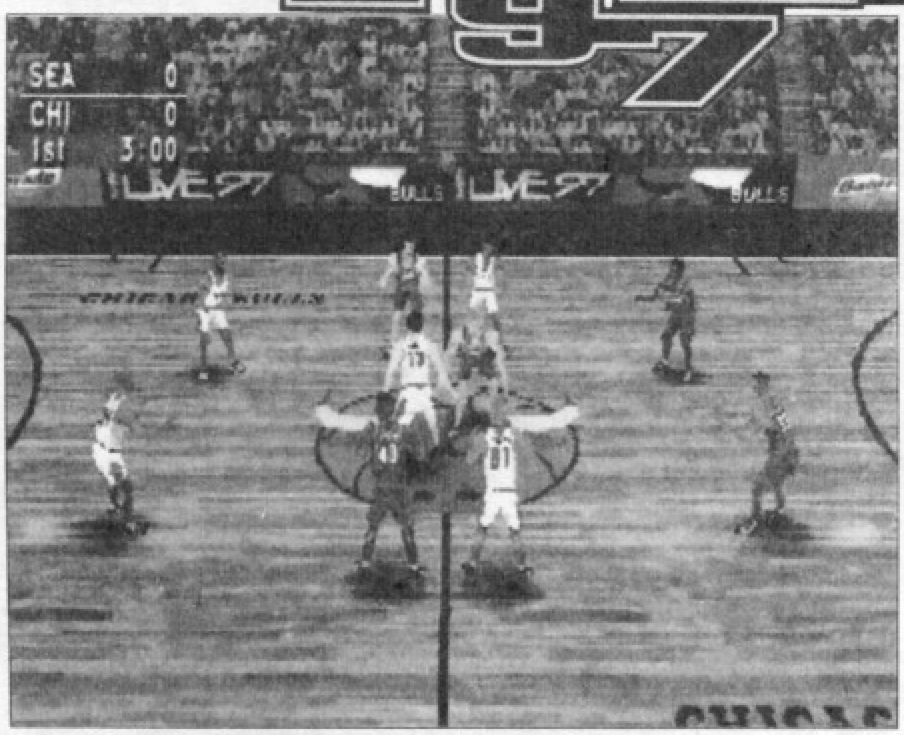
▲ 战斗在野外开始了。


▲ 看谁抽出的牌较大。

现在，你终于可以在PS上一睹这款游戏续作的风采了，虽然这款《静寂水深~螺旋之相克~》不完全同于前作，但相信续作应该比前作更好。在前作中发挥重要作用的“诞生石”系统仍然保留了下来，而且，也有多种职业可以选择，这些职业之间的相克关系也依然延续下来。故事仍然是以魔物来袭揭开序幕，五位女高中生再次挺身而出与魔物战斗，保卫“商店街”的和平。游戏中出场的五名女高中生不再是前作中的那五位，这次出场的五位是：赤城·杏、松永·真、森野·树、筑紫·泠和风间·忍，如果能记住她们的诞生日，再配合“诞生石”战斗，则会容易得多。今次她们可参加的职业共有八种。平时的地图画面偏重于模拟游戏，但战斗画面则更倾向于RPG游戏，在和魔物的战斗中，新加入的要素“友情大爆发”(超必杀技)，会在危险的时候助你化险为夷。此外，魔法种类和道具种类也比前作大量增多，这无疑使战斗画面更有趣味性。还需要提醒你一点，在战斗使用出招卡时，一定要经过仔细考虑，带有“诞生石”的卡最好留到关键的时候再使用。现在是你出场的时候了，快去帮助那5名女学生击败来“商店街”捣乱的魔物吧！

NBA LIVE 97

PS			
厂商	EAV	类型	SPT
发售日	2月28日	媒体	CD-ROM



▲ 怎么样，像直播吗？

EAV公司超人气篮球游戏《NBA LIVE》系列的最新作《NBA LIVE ' 97》在PS上登场了。同以往一样，这款游戏也经过美国NBA职业篮球联盟认定，游戏中出场的29支球队及200余名篮球明星当然亦使用了真实资料及姓名。

单从游戏画面上看，便能感觉到比前作《NBA LIVE ' 96》有很大改观，该游戏的现场气氛更加浓郁，观众的欢呼声及现场的评述令人们仿佛置身于真实比赛中，队员的动作也更为逼真。一贯把新灌篮动作描写得十分精彩是《NBA LIVE》系列的特点，当然这次也不例外，多种强力扣篮、空配和盖帽等高难度动作在游戏中你都可以轻松作出。队员们的肤色、发型等特征也非常突出，最显眼的当然还是“篮板王”罗德曼那与众不同的头发颜色！



▶ 可以自己设计选手。

在《NBA LIVE' 97》中，共有三种模式，其中“EXIBITION”练习模式和“SEASON”赛季模式都是常见的。值得一提的是“PLAY OFF”中的人物设定模式，在这里，你可以根据自己的爱好创造一名队员，并可以设定他的姓名、身高、体重、发型、肤色、相貌等，而最重要的是能力的设定，这将直接影响到你所设计的队员在比赛中的水平。你可将他安排在某支NBA球队效力，不过，如果比赛中表现不好，还是不让他出场为妙。篮球是仅次于足球的热门体育运动，如果你喜欢篮球运动，就一定会喜欢这款《NBA LIVE ' 97》。

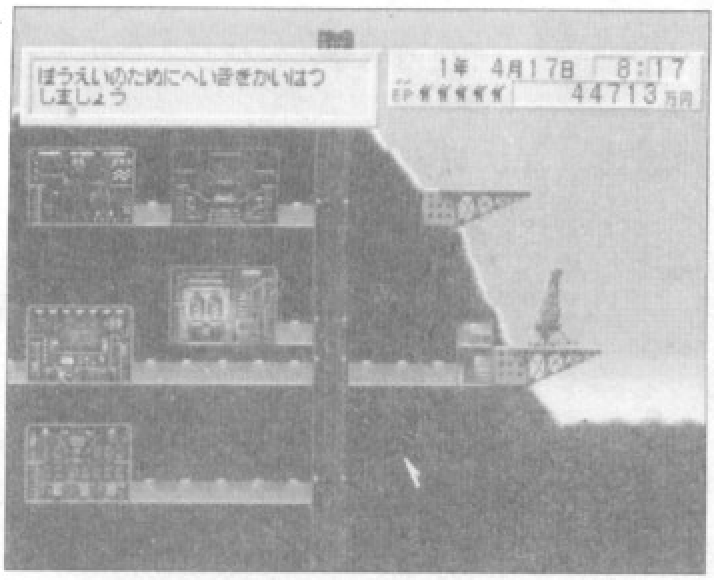
秘密基地

PS			
厂商	ASTEC 21	类型	SLG
发售日	2月28日	媒体	CD-ROM

还记得当年藤子不二雄的名作《机器猫》吗?还记得那个野比和机器猫为对抗大胖和强夫而制造地下基地的故事《个人基地》吗?野比和机器猫的“基地”如今就要在这款《秘密基地》中实现了!

建造基地是一项庞大的工程，不过，建造时的自由度还是相当大的，首先，从一开始的建造地区就可自由选择，你可依个人爱好在山顶、海边等地建造。为了真实感，该作使用了真实时间制，无论开发材料、建造基地都要有足够的时间方可完成。开发出来的新兵器如何设置也可由你支配，随便安置在你喜欢的地区。

建造基地的主要目的是为了战争，所以，建造时要重视军备，因为不知什么时候敌人就会打来。对于人员的配置也要慎重，好钢要用在刀刃上，要让他们在战斗中都能发挥作用。

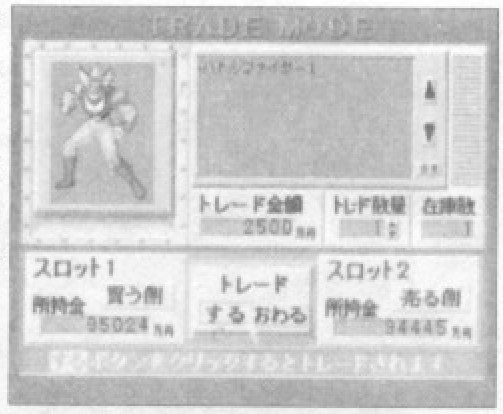


▶设计自己心目中的基地。

这款游戏吸引人之处还是在于发展、建造基地，而不是战争。



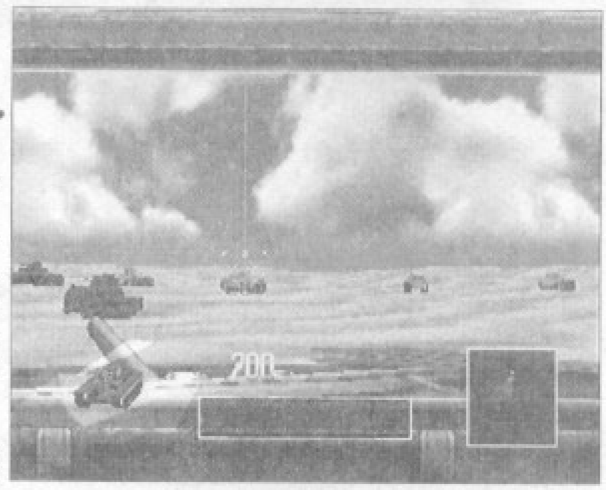
▶选择理想的地图。



▶打下良好基础。

钝色的攻防 ~32人的战车长~

PS			
厂商	SHANGRI-LA	类型	SLG
发售日	2月28日	媒体	CD-ROM



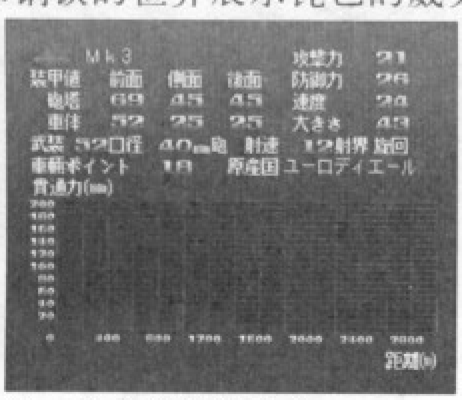
几乎很少见SHANGRI-LA出品的游戏，但这款《钝色的攻防~32人的战车长~》上手不久就会让人感到实力不凡!

1929年的欧洲充满了动乱，由于经济危机，各地出现了革命的风潮。这里讲述的便是欧洲某国发动革命的故事，游戏在驱逐与保卫女王的问题上，革命军、王国军队、外国势力之间展开了宏大的战争画卷。由于新兵器层出不穷，并纷纷被各种势力带到了他们各自的国家。但这款游戏的主要战斗力量还是战车，在本作中出现的战车达68种之多!而有名的人物更达190人之众!可以想象，本作品的制作者真是煞费了一番心机。

在进入战车会战时，基本作战模式为3D座舱式战车射击游戏，这才是游戏的精髓!作为总队长的你，率领着自己的战车队(机控)与敌人的军团在广大的地图上进行对炮。令人兴奋的是，战场上的楼群、农舍、树木都可以任意破坏，甚至连自己的士兵也不能幸免。游戏中还有着新伙伴加入的系统和战车补给系统，这就是说，不久的未来，地图上便会有许多辆作为你部下的战车和敌人进行兵团激斗。另外，游戏中还设计了RPG式的长级系统，消灭敌人越多，获取经验值就越多，能力也就会越高。战车也是有其优劣区别的，有朝一日，你率领着一群能力奇高的军人，驾着最先进的战车把敌人赶得满地图乱跑时，那种快感有什么可以替代呢?

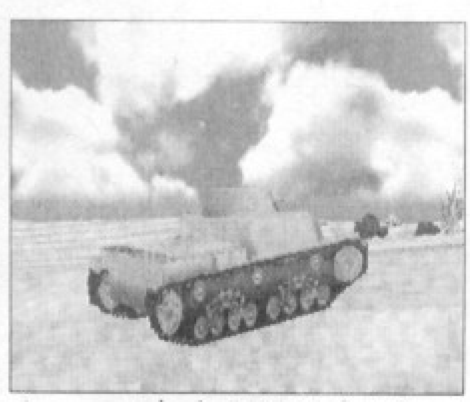
唔!还是由玩家自己去那钢铁的世界展示钝色的威力吧!


▲ 每组均由三名队员组成。


▲ 战车初期状态表。



▲ 独特的人物美工。


▲ 一旦打中就没好受的!

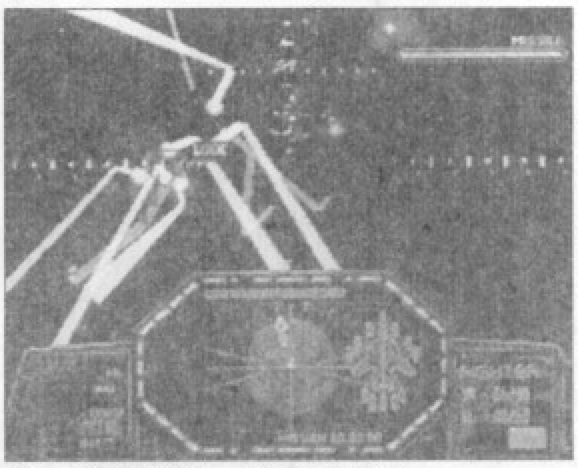
超时空要塞 VF-X



PS		
	厂商 BANDAI VICTOR	类型 STG
	发售日 2月28日	媒体 CD-ROM



▶由专人讲解飞机性能。



▲ 激光瞄准，FIRE!

MACROSS（中译《太空堡垒》）是一部非常优秀的动画片，曾经在国内放映过其美版，想必大家对其中的剧情会有深刻印象。经过长期等待，终于等到了BANDAI公司在PS上推出根据MACROSS剧场版改编而成的游戏《超时空要塞VF-X》，“瑞克”又回到了我们中间（日版为“一条辉”）!

游戏的主要形式为坐舱模拟射击，但也可以用舱外视角进行，与动画片一样，战机可变成三种形态，即战机、半战机和机器人。由于形体的改变，所以性能也不尽相同，要适时使用。游戏中除了可以使用著名的多轨迹跟踪导弹及连枪外，还可使用多种技巧，方法是按住R2键后选择使用，而技巧会随着不同变形有所改变。游戏每关开始前可以选择战机，不同战机具有不同的性能。进入游戏第一关只需干掉一架敌机便可进入第二关开始巷战，这可是十分刺激的，当你听到巨大的金属脚步声从身后出现时，是否会不寒而栗呢?

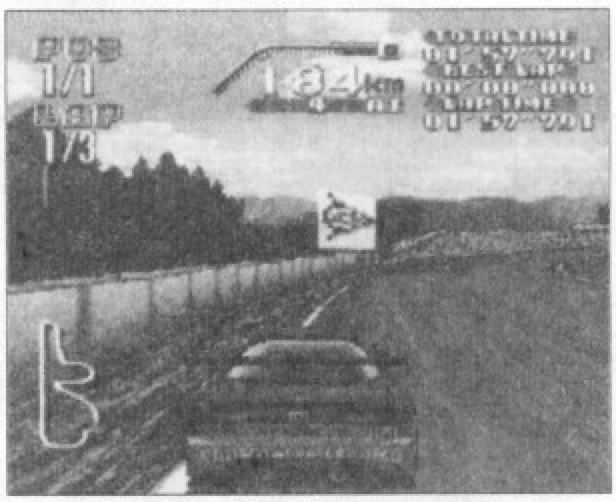
《MACROSS》系列一贯的特点便是敌我都很“酷”，此游戏当然也不例外，今作中你的最大敌人莫过于敌人的最新可变战机“EVA”，这种战斗机恐怕会让你难以应付，因为它实在太强大!

GT Max Rev.

ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP

PS		
	厂商 KANEKO	类型 RAC
	发售日 2月28日	媒体 CD-ROM

日本赛车竞技的最高赛事——《全日本GT选手权》重新披挂后再次登场PS。《全日本GT选手权》系列以往作品的最大特点除了画面与众不同，采用斜45°角设计以外，就要算是游戏拔群的速度感了，虽然斜视角赛车游戏的速度感往往并不突出，但在该系列中却有不俗的体现。



▲ 标准的车辆及赛道。

如今，这款在PS上发售的《全日本GT选手权MAX》，一改往日的斜视点风格，而采用了现实极为流行的主视点，并且可选择远、中、近三种距离，大有《山脊赛车》的感觉。除了视点的改变外，背景、车辆及速度感也都设计得非常出色，而且背景BGM音效采用了现场真实音效，临场感十足。在比赛程序方面，亦与真实比赛相同，在正式赛车开始前，首先要跑三圈试赛，根据最好一圈的成绩来决定你在正式比赛中的实际排位，想在正式比赛中跑出好成绩并夺冠的话，试赛中的排名非常重要，也就是说，即使你对赛道熟悉，但如果开始时排位靠后，也很难取得好成绩，因为在比赛中，CPU控制的车辆全部都是转弯灵活、加速出色的高手，如果不能在一开始便占有领先位置，后面就更难追回。此外，在“SETTING”模式中，你可根据全部真实资料数据，对自己的车辆进行性能以及外观上的改良。在性能方面，可改良的部分有：ENGINE（引擎）、GEAR（涡轮）、SUS（附属）、TIRE（油门）、BRAKE（制动）等，而外观则可改变你爱车的颜色及车身的图案等等。由于这款赛车游戏是经全日本赛车联盟公认的作品，所以在游戏中亮相的各种车辆包括型号、颜色等都是真实资料。



▲ 这组当然很强了!



▲ 车库中的豪华跑车。

九龙风水传

PS		
	厂商 SME	类型 AVG
	发售日 2月28日	媒体 CD-ROM × 4



此款英文名为《KOWLOON' S GATE》的冒险类作品由索尼音乐娱乐公司策划了将近三年之久才终于登场PS，以CD—ROM四枚组的形式出现在玩家面前。由于使用了超大容量的媒体及SME所擅长的图形压缩及数码音乐编排技术，该作的人物造型和背景均以十分细腻的3D CG塑造出来，再加上真实的人语配音，总体上给人一种“新形式互动电影”的印象。

《九龙风水传》类似于一部科幻＋荒诞题材的小说，在近未来的时代背景下，玩家要以主视点形式在传说中的秘境——香港九龙城中进行冒险。游戏主人公为了揭示中国古代玄学之谜，取得易经八卦中有关“五行”之说的真谛，奔走于九龙城中，四处走访奇人、隐士，并利用金、木、水、火、土五属性相生相克的原理消灭那些隐藏于黑暗中的鬼物。游戏中除了可在店铺购买诸如水银之类的必备用品外，还能通过同某些角色对话来获得重要道具（宝刀、钥匙等）。在最初时只有几处街道可以前去，但随着情节的发展，原先不能进入的地域也变为通路，使整个活动境界变得十分广阔。

本作的特色在于其新颖独特的构思和富于图像及音效优势的场景描摹方式。主人公在街区移动时背景全部为活动CG，而迷宫中则运用非常细致的真三维即时演算贴图。同其它角色对话时还可看到表情丰富的动态人物头像，正因为如此，在某些特定的情节中游戏者会感到孤独和恐惧，抑或是奇妙与神秘，而这一切，恐怕都是设计者为了让玩家领略一下“虚拟现实”的空间感觉所作出的努力吧！



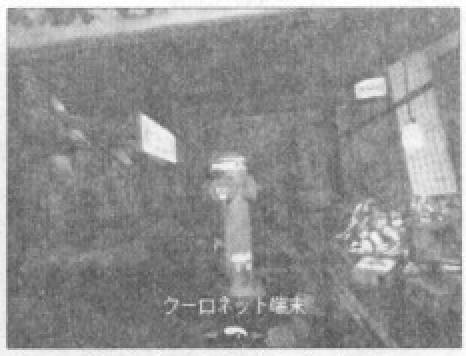
▲ 这是哪个年代的香港？



▲ 又是混乱的复杂关系。



▲ 有这么好心的人吗？

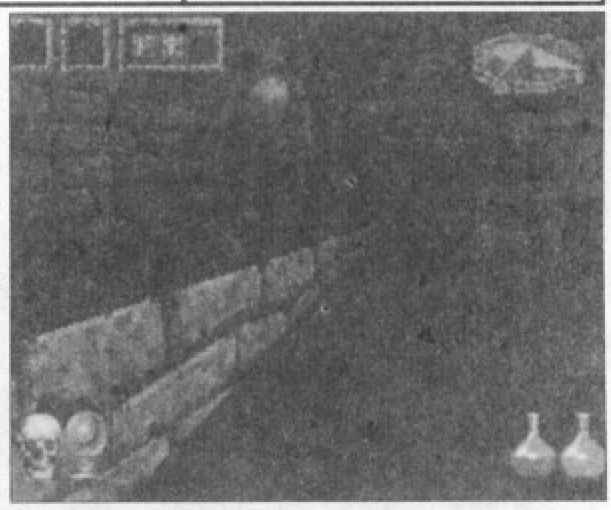


▲ 这原来是记忆的地方。

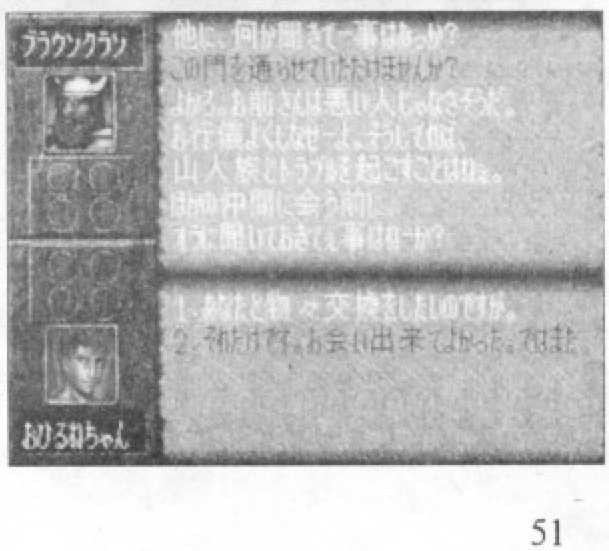
地底世界

PS		
	厂商 EA VICTOR	类型 RPG
	发售日 3月14日	媒体 CD-ROM

这是一款已经有10年历史的3D冒险游戏，它诞生于电脑游戏家庭，在默默地成长了数年后，终于再次于PS上登场，《地底世界》还能像10年前那样再现3D品位游戏的辉煌吗？



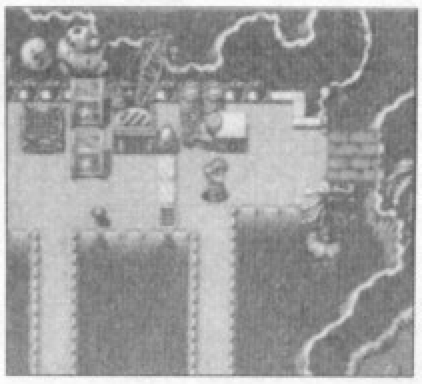
游戏的故事讲述了男爵的女儿被恶魔诱拐到地狱的迷宫中，守护男爵女儿的魔导师召唤来了游戏的主人公以拯救她。但是，男爵见到突然出现的主人公后，误认为这就是诱拐女儿的犯人，于是便将主人公抓住扔到了迷宫中。你作为主人公，所要做的就是救出男爵的女儿，并洗清自己的罪名。在迷宫中，你会遇到许多被关进来的囚犯，与这些人做些交易后，他们会帮助你冒险。游戏中有多种职业，每种职业都有一些特殊的技能，如探索、话术（讲话的技术?）等。迷宫还散布着许多宝物和道具，道具与道具又可以结合为新道具，魔法也是要用各种组合方式才能使出，虽然麻烦点，但种类自然也就非常丰富。魔法的成功率由“咒文”这个技能值来决定，所以要想用魔法扫平一切，最好多多练习咒术。



游戏中的白兵战很吸引人，使用各类武器做出扎、斩等多种动作后，终于可以与这些怪物好好地较量一番了。在迷宫中探险是十分危险的，弄不好就会被什么古怪稀奇的东西干掉，所以如何保住性命是个重要问题，最好能在游戏中找到银木，这样就能在死后重新被“种”出来，是不是很有趣？

海底宫之谜

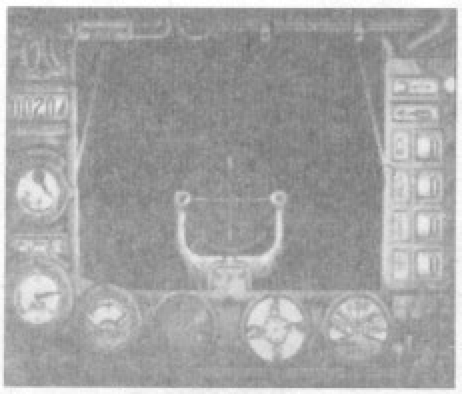
PS		
	厂商 TAKARA	类型 AVG
	发售日 3月20日	媒体 CD-ROM × 2

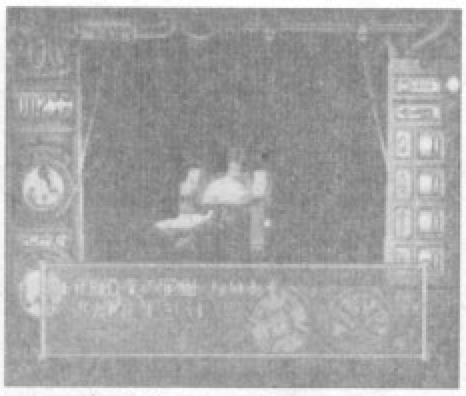

▲ 真像是RPG移动画面。

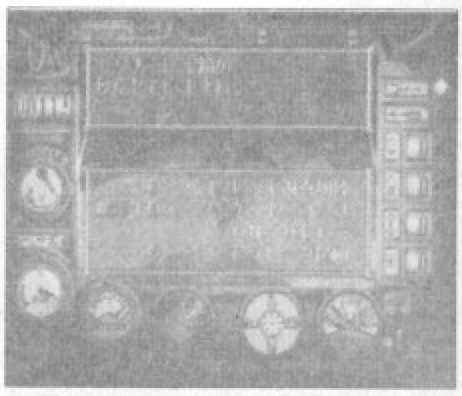
这是一款很少见的潜艇体感作品，TAKARA公司在座舱飞行射击、模拟战车之类游戏获得佳绩的情况下，想到做个3D潜艇游戏，当真壮哉，真英雄也!~

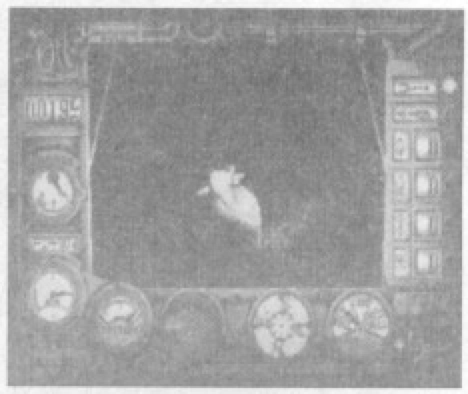
主角为了寻找失踪的父亲，而与好友驾潜艇到深海探险，海底博大辽阔，地形复杂，而且危机四伏。正所谓“福兮祸所依”，虽说会碰上鲨鱼、海盗什么的，可说不定又会忽然发现海盗的宝藏!不过话又说回来了，由于对深海世界的憧憬，又会被卷入一场深海海贼、国家海军、谜之海贼追捕人之类的纠葛之中。当然啦，如果仅仅是单纯的海底冒险游戏那岂不是太枯躁了?

海盗、深海宝藏、海中都市、沉船等等，这些都是生活在陆地上会游泳的不会游泳的，有机会下海没机会下海的我们所无法接触到的，好歹搞张盘来，也体会一下潜艇在海底冒险的感觉吧!


▲ 但愿不用专业知识。


▲ 前方有不明物体。


▲ 随时注意观察资料。


▲ 深海中的景色怎么样?

女王之路

PS		
	厂商 ANGEL	类型 SLG
	发售日 3月20日	媒体 CD-ROM

在一片大陆上，共存着五个王国，为了统一这片大陆，他们决定三年后在五国王女中推举出最有魄力的一位作联合王国的大女王，这就是育成模拟游戏《女王之路》的大概内容。你，作为一个教练官，要在骑士之国、武士之国、工业之国、自然之国、魔导之国的五个王女中选出一个成为你的训练对象。在每月之初，都要根据王女的能力制定本月的训练计划、修练的课程有基础、狩猎、武术、魔术、帝王学、科学、艺术、读书等。要注意王女的心情，使她能够以最佳状态学习，而在无事时，可以带她在王国领土内转一转，说不定会碰上什么可提高能力的好机会!












▲ 女王的决断。

要知道，统治一片大陆可不是那么容易的事，作为一个女王，不仅要会上马得天下，还要能够下马治天下，这才能成为一个统治数国的大女王。


▲ 标准战斗画面。

作战阵形共有四种，四阵各有特点，在攻击力、守备力、移动力方面也各具千秋。军队的战斗力和王女的个人能力也有着一定的关系，而战争的胜利要靠军队和王女的双重努力。所以说，拥有一支优秀军队的前提是拥有一个优秀的王女!三年后的战斗，是以战争后剩余军队的数目和杀伤敌军数目来决定胜利者的，这就要看你对他们双重训练的成果如何。至于最后的大女王鹿死谁手，这就要看操纵着手柄的你了。


▲ 生动曲折的故事情节。



◀ 失败了，只有怪自已。



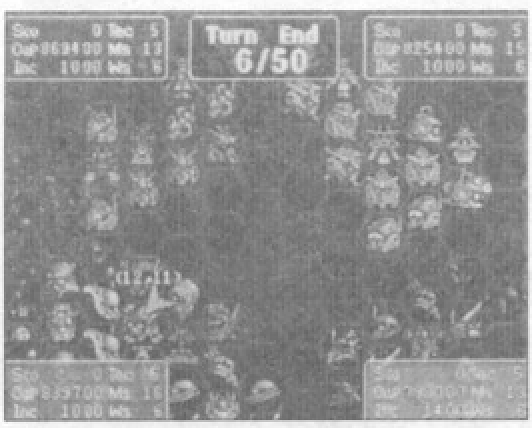
SD 高达战记 G

PS		
厂商 BANDAI	类型 SLG
发售日 3月20日	媒体 CD-ROM

著名的《SD 高达战记 G》终于出现在 PS 上，依靠 PS 的强大机能使这款游戏精美异常。当年那些身躯魁梧的钢铁战士变成了今天的二头身模样，居然也非常可爱。本作品集结了《高达》系列无数代的战士会战于此，可以说，这算是一个带有纪念性的游戏，它勾起了高达迷们数年间的回忆。

作战时，上百名机械战士密密麻麻地排在好像《第二次机器人大战》一样的巨大地图上，两军依阵而立，发一声喊，大家齐上阵，无数Q版机器人混杀一场，好像一群小弟弟打群架一样(真可爱!)，本作还可以几个人同屏混战，颇有创意。在作战前还可以生产一些辅助兵器来加强机体能力，也就是说，作战时可以远远地一炮把敌人轰掉，而自己却毫发无伤。还有一种更简单便捷易行的方法，那就是——地图兵器!远远地一按键，地图上成片成片的敌人就好像秋风扫落叶一样消失了，厉害!

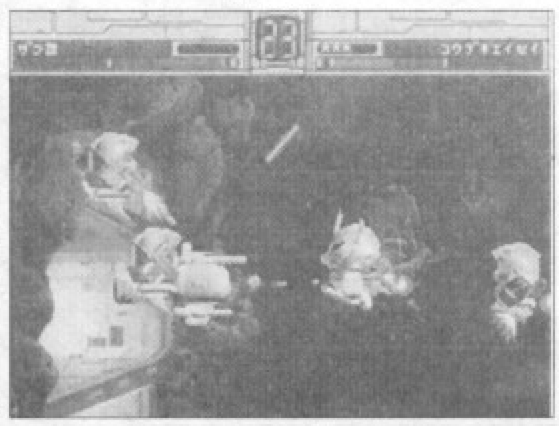
由于《SD 高达战记 G》做成了 3D 游戏，所有的大头战士全变成了玩具的模样，而中间穿插的情节 CG 原本设计得雄浑壮阔，但由于英武的战士变成了二头身，所以也变得非常有趣。以后还会有多少 Q 版名作呢?你、我、大家全在等待。



◀ 参战人物还真不少!



◀ 可爱的Q版人物造型。



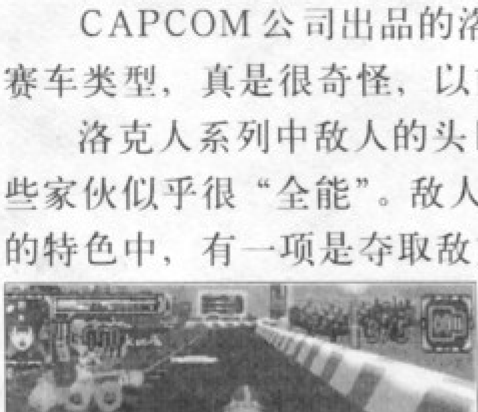
◀ 居然可手控战斗，虽然对于模拟游戏来说有些离谱，但还挺有意思!

洛克人赛车

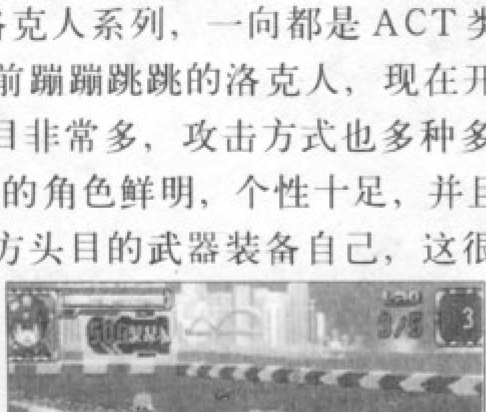
PS		
厂商 CAPCOM	类型 ACT
发售日 3月20日	媒体 CD-ROM

CAPCOM 公司出品的洛克人系列，一向都是 ACT 类型，不知是否受《玛利赛车》的影响，这次却变成了赛车类型，真是很奇怪，以前蹦蹦跳跳的洛克人，现在开起车来一定也很有趣。

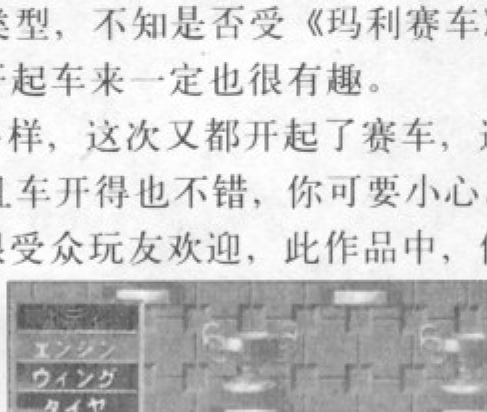
洛克人系列中敌人的头目非常多，攻击方式也多种多样，这次又都开起了赛车，这样一来给人的感觉是这些家伙似乎很"全能"。敌人的角色鲜明，个性十足，并且车开得也不错，你可要小心。在洛克人系列作品一贯的特色中，有一项是夺取敌方头目的武器装备自己，这很受众玩友欢迎，此作品中，仍然可以这样做，游戏过程中可以利用道具和武器对敌人进行攻击，并可以夺取敌人的装备品反攻敌人，以其人之道还治其人之身，也叫他们尝尝自己武器的滋味。可恶的敌人，必将失败，胜利永远是我们的!



▲ 又分了，又分了!

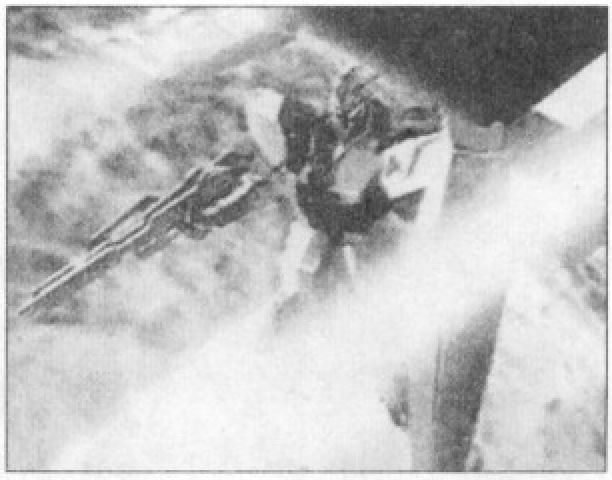


▲ 注意观察敌人动向。



▲ 可爱的动物赛车。

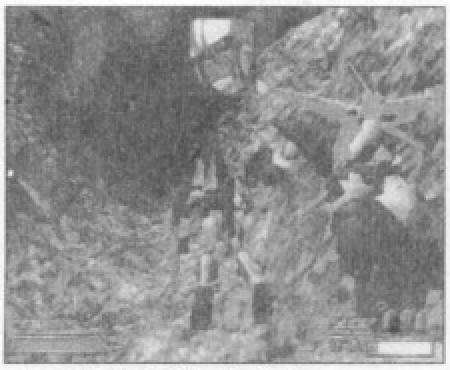
超级机器人射击战



PS			
厂商	BANPRESTO	类型	STG
发售日	3月21日	媒体	CD-ROM

《超级机器人大战》是BANPRESTO公司出品的战略SLG系列游戏，这款游戏不但在日本极受欢迎，而且在国内也受到人们的喜爱。在PS推出了《新·超级机器人大战》后，可以说《机器人大战》的故事发展到了又一个新顶峰。现在，一款名为《超级机器人射击战》的游戏由BANPRESTO公司制作并在PS上推出，它必将在“机器人大战”中再掀波澜。

从游戏名称看，很难估计出它属于哪种类型，但实际上，它是一款不太标准的射击游戏。游戏中的主角当然是在《机器人大战》中非常活跃的高达系列机器人，有Z高达、V高达等七架机器人登场。全部人物都用POLYGON的技术制作，虽然在操作感上略显生硬，但画面还是具有一定水准的，特别是在击毁敌人后爆炸的火花，极具迫力。另外，游戏片头的主题演唱画面还配有美丽的CG图像，游戏中也插有MOVIE片段，这些都进一步增加了游戏的观赏价值，这是《机器人大战》迷们极好的收藏品。



▲ 以后方视点为主。



▲ 它的血比我多！



▲ 都不错，用谁好呢？



▲ 特别版的赠品。

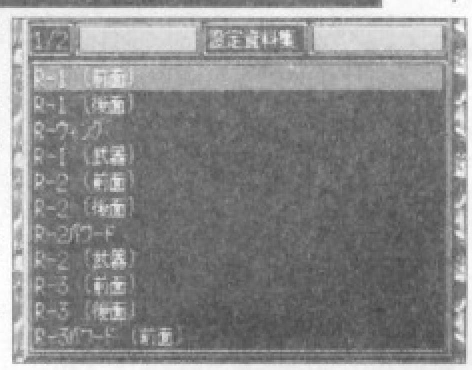
新机器人大战～资料设定篇～

PS			
厂商	BANPRESTO	类型	ETC
发售日	3月28日	媒体	CD-ROM



◀ 好猛烈的招式，此游戏中容易看到吧！

去年年末由BANPRESTO公司在PS上推出的《新超级机器人大战》，可算得上是一款既优秀而又让玩者爱恨交加的作品。之所以这样说，是因为这款游戏的美丽画面和投入情节的人语配音都值得让人回味，可是，限于PS主机的读盘速度，使得这款游戏的读盘时间超长，甚至于在战斗画面中也会LOADING…… 鉴于这个原因，BANPRESTO公司于3月下旬在PS上推出了一款《新机器人大战》的资料设定集，这可是《机器人大战》系列FANS们盼望已久想得到的作品。在这款作品中，收录了十余首游戏中曾经选用的乐曲，并在演唱时插播了动画片段。



此外，该作最吸引人之处在于能选看游戏中出现过的所有机器人图像和所有必杀技的展示画面，并且还可选看人物资料设定和原画集，以及各种机器人装备的各类武器。这虽然不是一款游戏，但保留价值却超过了游戏本身。



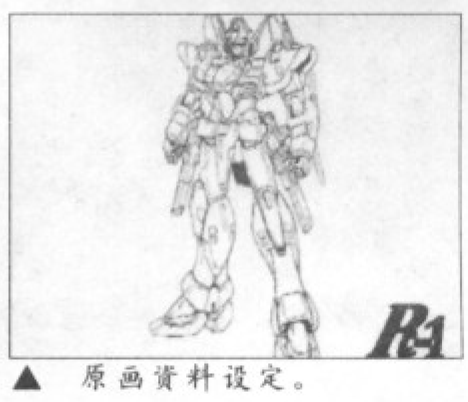
▲ 穿心炮！



▲ 电光掌。



▲ 螺旋突击。



▲ 原画资料设定。

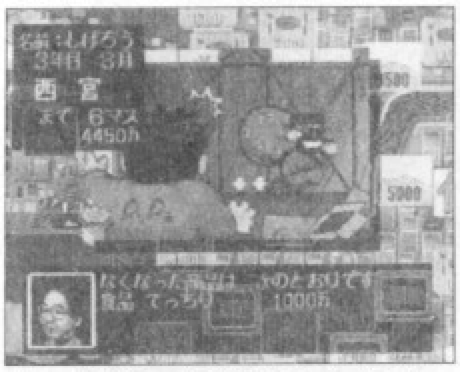
旅途的商人

PS			
厂商	SME	类型	SLG
发售日	3月28日	媒体	CD-ROM

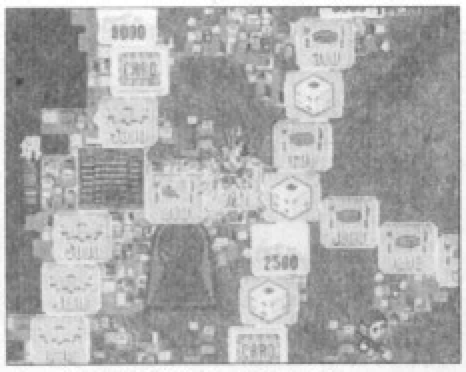
这款《旅途的商人》是SME公司继巨作《九龙风水传》之后，在PS上发售的又一力作，如果说《九龙风水传》借助超大容量的4CD以展示游戏中美丽绝伦CG画面来吸引玩者的话，那么，这款《旅途的商人》则是靠引人入胜的游戏内容而让玩者对它爱不释手的。

在以PC个人电脑为首的众多媒体上，《大富翁》之类的作品可谓层出不穷，这类游戏绝对是最受玩家喜爱的类型之一，《旅途的商人》便是以大阪府为舞台的此类游戏。在游戏系统上，《旅途的商人》仍然延续以往掷骰子的方式，游戏中你将扮演一个商人，在大阪的不同地方买卖各种商品，然后利用有利的差价实现达到最终成为富商的目的。说起来容易，但天灾人祸、物价下降、股市暴跌等突发事件足以让你元气大伤，如果一不小心，又被小偷盗走财物，那就更惨了。不过，只要你有信心，充分了解了游戏的内容，加上精明的生意头脑，适时决定买入卖出的时间，再经过精心的细节策划，便能实现富翁梦。

这款游戏的画面及BGM音效也属一流，这也难怪，在FD(磁碟版)游戏时已觉漂亮的画面这次出现在32000色同显及拥有CD音源的PS主机上，效果自然不用怀疑。这款游戏还对应鼠标及分插器，你既可以用鼠标作简单的操作，也可以和多位好朋友一起分享这款佳作的快乐。还记得和朋友鏖战“强手棋”的时代吗?如果你留恋当年，那么，这款《旅途的商人》定能让你找回“强手棋”的感觉。



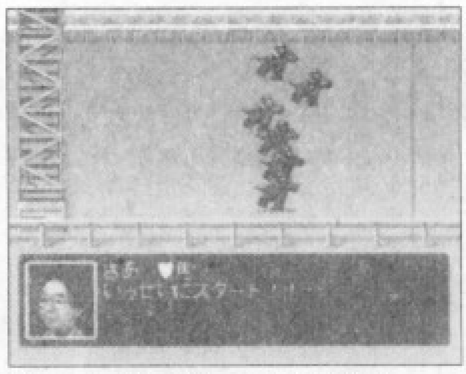
▲ 站住！我的东西被偷了。



▲ TAB的专用地图。



▲ 风水运气轮流转。

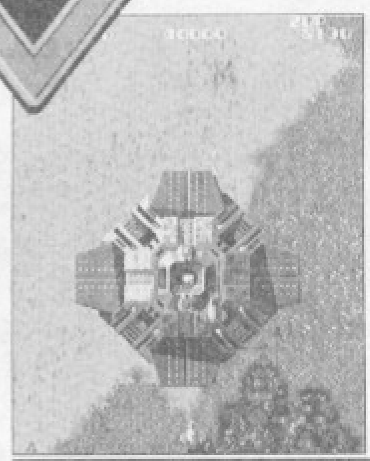


▲ 孤注一掷，参加赌马。

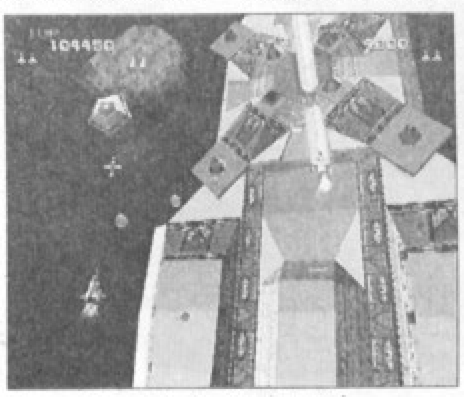
3D铁板阵/G+

PS			
厂商	NAMCO	类型	STG
发售日	3月28日	媒体	CD-ROM

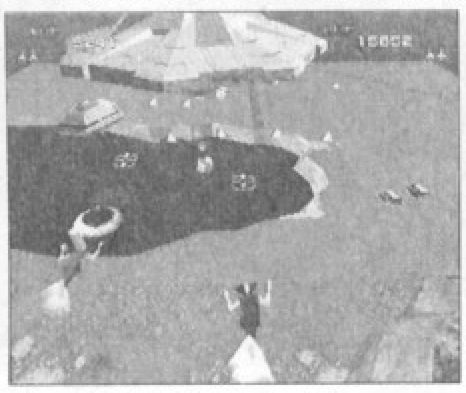
又是一款“传承之作”，现在的NAMCO已非当年可比，作为其出道作品的《铁板阵》也精心改装后再度出击。经过长久期待，今日的铁板阵终于变成了3D STG!由于使用了光盘，加上PS主机的机能，《3D铁板阵/G+》得以脱胎换骨，3D画面使巨大的敌舰、超强的要塞、蝗虫般的敌机跃然入目，更增加了几分真实；音效上的进步也使子弹打到铁板上的声音不再那么单调，让人感到仿佛真正置身铁板之阵。本作共设草原、海上都市、遗迹内部、沙漠、雪原地带五关，关数虽然不多，但制作非常出色。至于战斗机性能，依然可以增加火力，厉害时可向四个方向乱射，且可分为地面、空中双向射击。虽然今日射击游戏云集，但《3D铁板阵/G+》却独领风骚，你定会因这部作品的优秀而引起对前作的怀念。



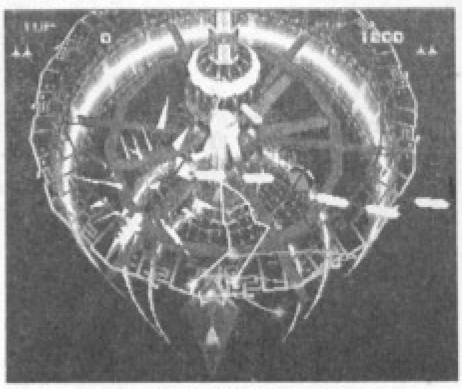
◀老式的铁板阵，难度绝对不容忽视。



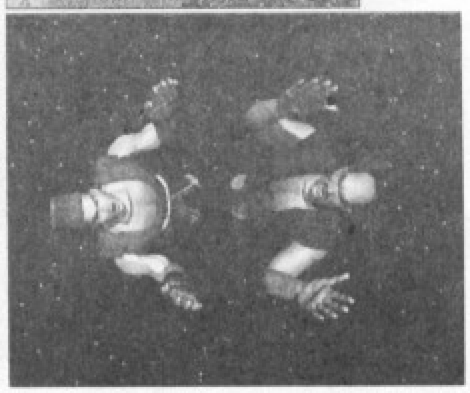
▲ 画面质量的确不错。



▲ 你们俩搞什么乱？



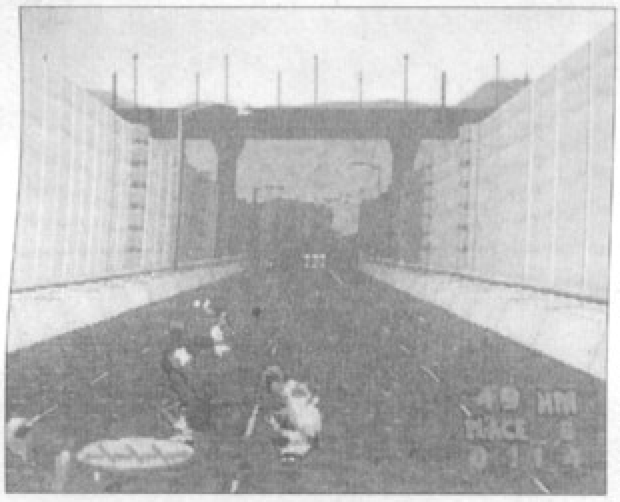
▲ 巨形敌方要塞。



▲ 哇！救命啊！

街头运动'97

PS			
厂商	SCE	类型	SPT
发售日	4月11日	媒体	CD-ROM



▲ 街头行动组又来了!

曾经在PS上大受好评的特殊运动类游戏《街头运动》，是由SCE公司制作的优秀作品。不过，与其说它是运动类游戏倒不如说是赛车类游戏更为准确，因为在这款游戏中，所谓的体育运动只不过是利用溜冰鞋、轻便单车、滑板等小型体育用品而进行的一场赛道混合战。

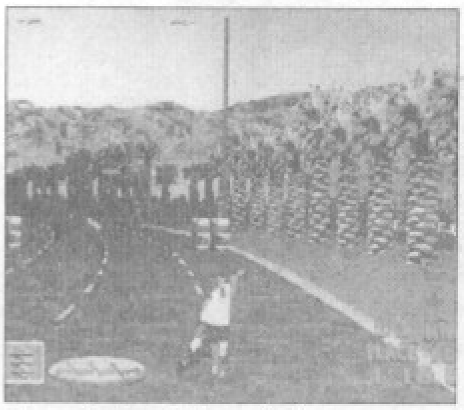
此作品推出一年后，其续作《街头运动’97》已经由SCE公司在PS上隆重推出，与前作相比，画面质量、玩法规则等并没有明显改变(因为前作已相当出色)，倒是赛道场景全部更新，除了前作中的赛道外，新加入了山野小路和桥头追逐等，有趣的是以日本为背景的赛道居然堆满积雪，这不是变成滑雪了?难道只穿短衣短裤的年轻人不觉得冷吗?此外，双人分屏对战模式和“竞技”特色依然保留。游戏系统上仍然是赏金制，这也可能是10名选手参赛的根本原因。分屏对战总不如联机对战来得爽快，好在有乱踢乱踹来弥补才不觉得乏味，这就是非正规比赛带给玩者的乐趣。如果通常的运动类游戏你已不觉得过瘾，那么，大可投身到这款游戏的10名选手中间，选定自己喜欢的运动器材，参加他们的“街头运动”。



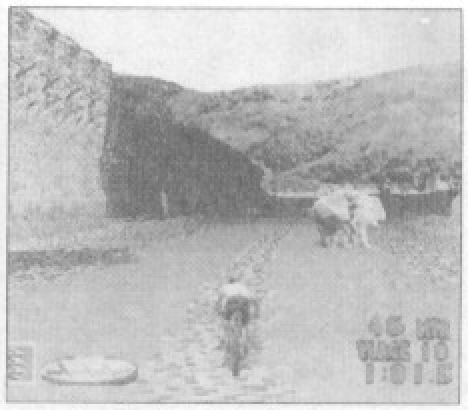
▲ 面包车，我跟你拼了!



▲ 那不是富士山吗?



▲ 我绝不甘心落后。



▲ 好像来到了非洲。

分裂核战争

PS			
厂商	INTER PLAY	类型	STG
发售日	4月11日	媒体	CD-ROM



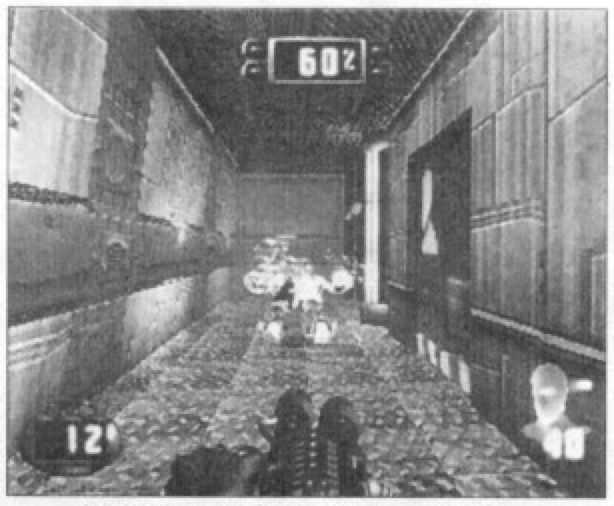
在以近未来为背景的舞台上，正爆发着一场“分裂核战争”，而你作为游戏中的主人公亦被卷入这场战争风暴中，如何在地形复杂、危机四伏的基地巧妙地与敌人周旋，并最终获得幸免，就要看你3D迷宫游戏的功底了。



▲ 虽然你是外星人，但我就不相信打不死你，接招!

从这款《分裂核战争》的画面上，似乎能看出著名3D射击游戏《DOOM》的影子，但《分裂核战争》的背景质量由于使用了超高速的即时演算机能和表现不俗的光源表现手法，使得这款游戏的总体水准在《DOOM》之上，并使之达到了3D射击游戏的新境界。

在游戏中，除了利用地形效果回避敌人的奇袭外，更多的便是要充分发挥各式武器的威力和体力回复道具的作用。至于武器方面，大致可分为通常自备装备和击毙敌人后得到的装备两种，有些敌人不堪一击，还能“送”给你精良武器，真是幸运!而在装备了强化超威力武器再同敌人战斗时，华丽的爆炸火花和强有力的破坏效果会让你体会到游戏带来的爽快感。此外，在游戏中随不同情节而随机插入的大量扫描电影片段也起到了烘托气氛的效果。总之，不管你是否接触过3D射击游戏，这款游戏中的战斗场面却定能令你回味无穷。



▲ 怎么样? 被打中了吧，活该!

SD快打VI

PS		
厂商 BANPRESTO	类型 ACT
发售日 4月11日	媒体 CD-ROM



▲ 迫力十足的单挑。



▲ 知道我的大名吗？

大河原邦男的高达、石森章太郎的假面超人以及日本怪兽电影中的“超级偶像”奥特曼，这三个本来毫无关联的家伙居然成了梦幻的组合，在《SD快打VI》中协力向恶势力挑战。

对于这三位人物中国观众并不陌生，他们分别出现在我们熟悉的高达的游戏、假面超人的漫画和奥特曼的电视剧中。《SD快打VI》中的三个人物都是以二头身的Q版形像出现的，且为使用CG制作。画面质量相当之高，无论被摧毁的城市还是山地，3D效果都非常出色。而作战方式则分为纵版射击、横版通关及3D格斗等几种。这种设计还是很有道理的，这三个家伙原本就不是一个级别嘛！其中高达以火力强劲见长、假面超人身手灵活、奥特曼身高力大，如果他们排在一块大打出手，那岂不乱了套？在一个游戏中设计几种作战方式，可以避免单调和厌烦的情绪，而且还会让玩家产生一张盘玩数种游戏，真是物超所值的感觉。敌人形象的设计也是多种多样，并且有许多还是中国玩友所熟悉的人物。另外，敌人首脑的变形合体画面也颇为好看，很有观赏价值。

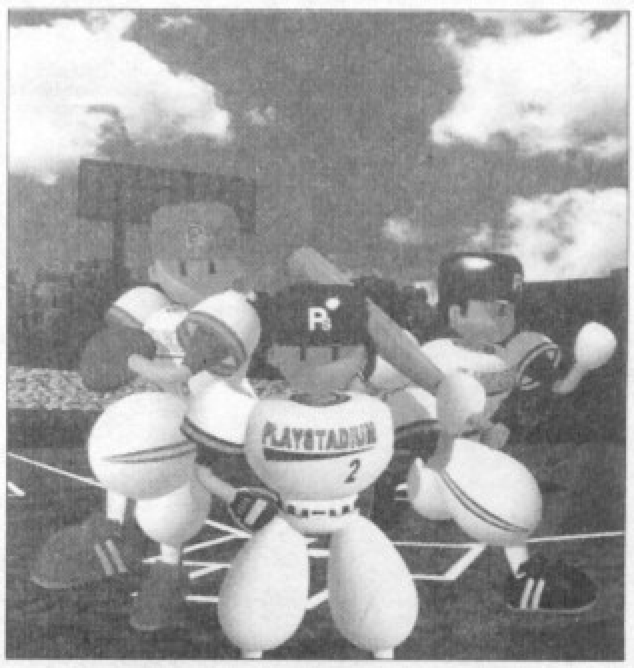




▲ 这明明是动作游戏，可是……

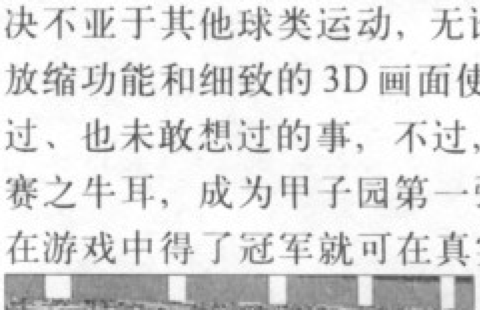
全垒打实战棒球2

PS		
厂商 BANPRESTO	类型 SPT
发售日 4月11日	媒体 CD-ROM

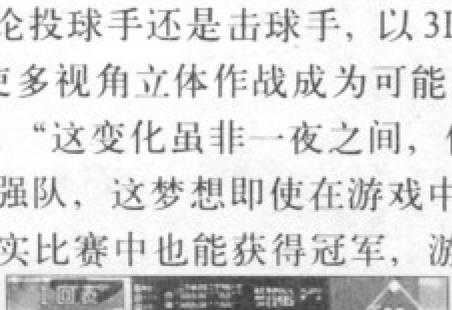


为什么日本人那么喜欢棒球？而我们对棒球的了解却甚少，并且这种了解不是来自直接参与而是来自于传媒，比如电影、电视、漫画等。

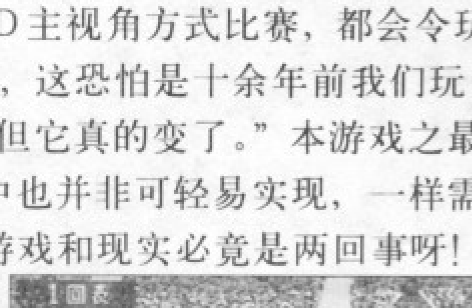
这款《全垒打实战棒球2》也许并不会十分受欢迎，但在家中体验一下因种种原因而令我们颇感陌生的这项运动也未尝不是一件乐事。尤其本游戏完全按照国际大赛标准制作，无论动作、规则等都相当规范，而主视角的作战方式又突出了临场感。也许棒球这玩意儿最适合于作3D运动游戏，因为在实际运动中，棒球的紧迫感决不亚于其他球类运动，无论投球手还是击球手，以3D主视角方式比赛，都会令玩者有身临其境之感。出色的放缩功能和细致的3D画面使多视角立体作战成为可能，这恐怕是十余年前我们玩FC上的“棒球”时所未曾想过、也未敢想过的事，不过，“这变化虽非一夜之间，但它真的变了。”本游戏之最后目的自然还是夺取全国大赛之牛耳，成为甲子园第一强队，这梦想即使在游戏中也并非可轻易实现，一样需要辛勤的汗水。也不要以为在游戏中得了冠军就可在真实比赛中也能获得冠军，游戏和现实必竟是两回事呀！



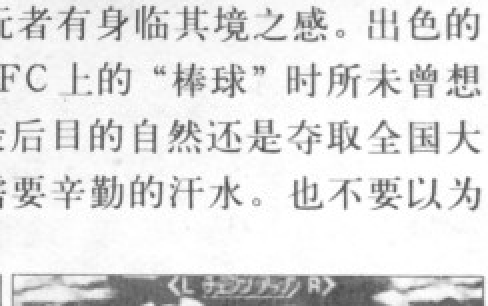
▲ 比赛前的热身运动。



▲ 这支棒球棍似乎大了点！



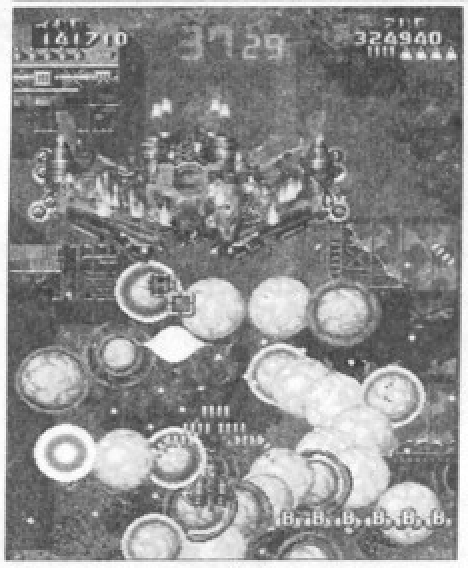
▲ 还未分出胜负。



▲ 成功击中了对方的掷球。

PS		
	厂商　SEIBU 开发	类型　STG
	发售日　4月11日	媒体　CD-ROM

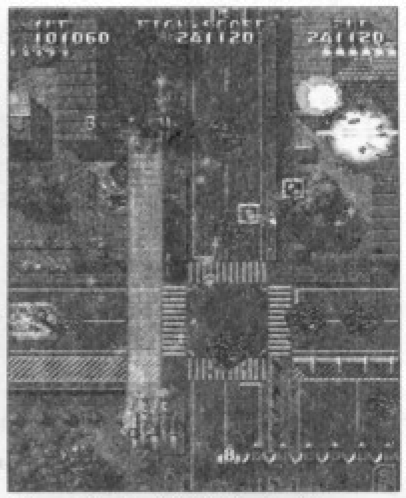
雷电DX



▲ 给敌人以痛击。

以难度大而闻名的著名纵版射击游戏《雷电》系列，是无需挑剔的街机人气作品，在早期于PS上推出了经典合集《雷电Ⅰ＋Ⅱ》后，历时约2年，SEIBU开发公司的《雷电》系列新作《雷电DX》终于面市了。

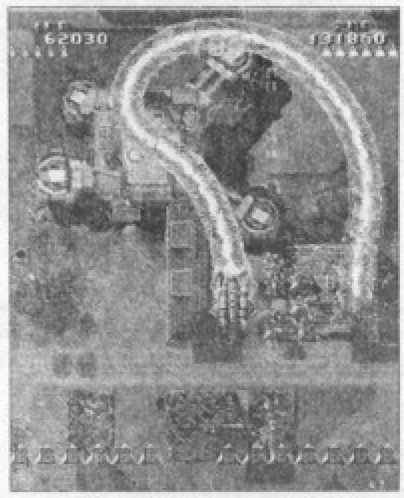
《雷电DX》是目前街机大受好评的《雷电FIGHTERS》的前作，它与《雷电FIGHTERS》相比，虽然画面还相差一段距离，但作为正统纵版射击游戏的代表作移植PS主机上，也值得高兴。在《雷电DX》游戏中，仍然延续了《雷电》系列一贯火爆、激烈的特点，其它游戏中的“枪林弹雨”在《雷电DX》中只是小菜一碟；武器系统上，则还是前作中的三种，分别为红色标记的散弹枪、黄色标记的直线激光及紫色标记的吸引激光，飞弹的种类也与前作无异；难度方面，共有5阶段设定，并在每关结束后，新设计加入了射击等级评定，它可以让你了解自己射击水平的高低。前作中特有的纵画面设定变更功能也被保留下来，如果有一台竖直式特殊电视机，便可借此功能将这款射击游戏的画面发挥到完全街机水准，不过，电视机是绝对不可以竖置的！PS主机上优秀的射击游戏不很多，但这款《雷电DX》却是极具水准之作。



▲ 最强的传统武器。



▲ 附送《战球王》的试版。



▲ 所过之处一片狼藉。

翼之勋章

PS		
	厂商　SCE	类型　SLG
	发售日　4月18日	媒体　CD-ROM



如果拥有PS的玩家而没有《翼之勋章》的话，那简直太遗憾了！《翼之勋章》中那些2D的情节画面、3D的太空战场、优秀的动画、出色的人物和机械设计……真是太吸引人了。

3个军事强国自古以来就在民族、人种、文化、思想上有着严重分歧，再加上强大的空中力量，四支庞大势力如犬牙般交错存在着，战争频频，无法避免。主角就在这样一个复杂的时代，不幸坠落在这样一个惑星之上，经过严格训练之后，主角终于驾着飞空船奔赴战场。在战场作战时，飞空船是完全由玩家控制的，真是太棒了！而在作战后，你还需要大把花钱，用来改造战船和供给弹药。要注意的是，补给这个项目是战争胜利的重大前提，试想，如果你在空中面对一群敌人却发现弹药、油料全部没有了，那将会导制怎样可怕的后果？本作品中的人物个性不很分明，本来嘛，游戏中的沙场之上，敌我都是人为设计的，他们各为其主，各为其国，很可爱的“敌人”死在自己手上也会有惋惜之感。

不过，战争就是那么残酷，能保住主人公的性命是第一位的。战船、会战、酒和武器，当然，还有非常漂亮的女孩和很酷的大哥，这就是《翼之勋章》，这就是人人爱玩的杰作中之杰作！



▲ 选择装备炮台。



▲ 风格奇特的作战画面。



▲ 具有RPG式的情节。



▲ 战斗前最好先看说明。

世界首富

PS	
厂商　TGL	类型　TAB
发售日　4月18日	媒体　CD-ROM



《世界首富》的内容竟然是五个女孩炒卖地皮、拚命赚钱的故事！游戏的主体形式类似于《大富翁》那样的商业棋游戏，也就是跳格子翻牌那类。

作为主角的五个女孩皆非等闲之辈，从咒术师到各种职业，五个女孩都有着自己的看家本领，她们在和对手对抗时，一方面为自己创造方便，另一方面坑害对手。发财之路曲折，商战更是残酷，也许昨天还是亿万富翁，今天就变成了乞丐。尤其世事难料，经常会发生一些突发事件，比如被猛犬追咬、地盘下沉等等，虽说演示画面非常可笑，但当正在玩此游戏的朋友们见到这些突发事件时，也只会有大哭的心情了。这款游戏还是和朋友一起玩为妙，如果没有对抗性，恐怕游戏性非减半不可。

《世界首富》可以让人充分感受到所谓“商场如战场”的道理，生活中大家无论是多好的朋友，做起生意却相互残杀、陷害，唯恐对方不“死”，不过，也许正因为如此，人们才能体会到激烈竞争的乐趣，才会如此喜爱这款游戏。游戏视角为45°斜视，棋盘画面很不错，色彩艳丽，五个主角非常可爱，每个主角都拥有自身擅长的特技。并且，突发事件种类繁多，随机性颇高，足以令人上手而汗颜。



◀巨额消费的城市。

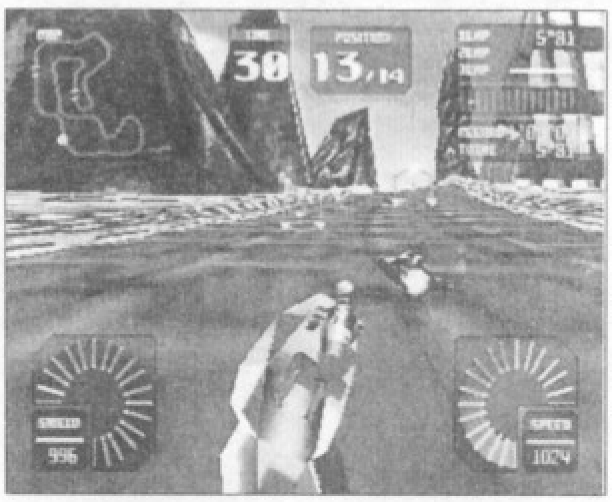


▲ 随时有可能发生突变。

爱好这类商战棋的朋友，不如搞来盘和朋友们切磋切磋，看一看到底谁有经济头脑。

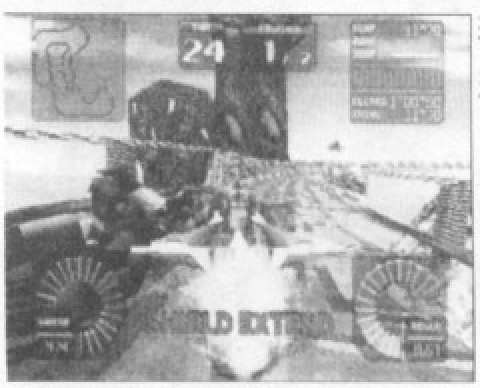
高速公路

PS	
厂商　PD	类型　SPT
发售日　4月18日	媒体　CD-ROM

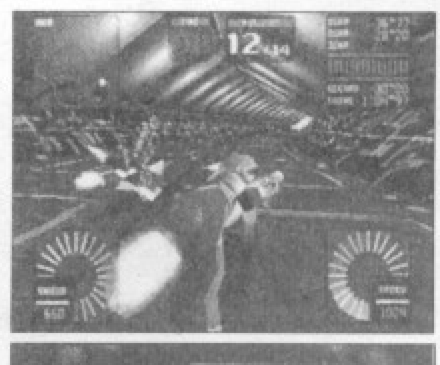


《高速公路》这款游戏与其它同类作品的最大区别，也是同类作品无法与其相比的优势——速度。

游戏设定于未来时代，由于这个时代的赛车已不需要那种因和地面接触产生摩擦力而令赛车速度受到极大限制的被人类称为轮胎的东西，而是采用了反作用力行走，所以速度提高了无数倍。另外，发动机采用了类似涡旋式发动机的喷气发动装置，马力强劲，令这种不需轮胎的悬浮式赛车的时速达到了以千位计算的程度。试想，驾驶着尾部喷射着长达二三米火柱的高速赛车，在离地二米多的空中以每小时上千公里的速度和对手在超高速公路上追逐，那将是什么样的感觉？这连拥有世界上所有名车的最强飙车族也是无法体会到的，这感觉在现实世界中只有战斗机驾驶员才能体会到。耳中所闻是火焰飞射之声，眼中所见是根本看不清的景物向后飞去的情景，何等爽快！时速一二百公里甚至几十公里的车辆怎可与其相比？



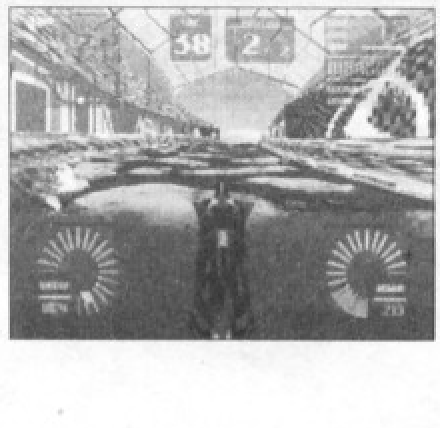
练练再来吧！这里是只有游戏者才能体会到的无限级赛车世界！



◀弯道，快刹车！



◀能力太高了！



◀好，接近终点！

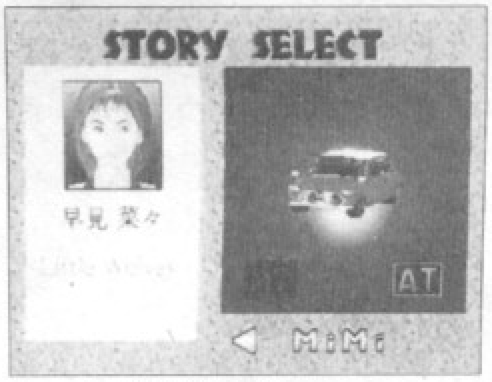
狂野狼群传说

PS		
	厂商　日本物产	类型　RAC
	发售日　4月18日	媒体　CD-ROM



▲ 赛车游戏中少见的情节。

在诸多赛车游戏中，好像只有名牌才能称霸天下，才能引起玩家的重视。如今由日本物产公司在PS上推出的这款《狂野狼群传说》，虽说是一款名不见经传的作品，但由于它在内容上与以往的赛车游戏大相径庭，因此同样能引起你的兴趣。



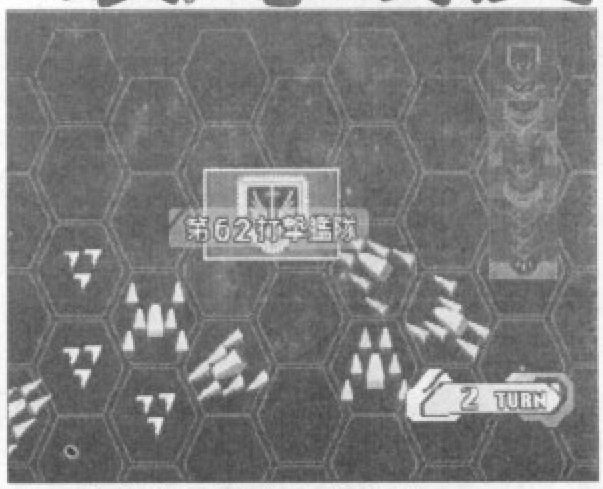
▲ 选择故事内容。

乍看这款游戏的名称，很可能会认为它属于动作或格斗类，当你知道这是赛车游戏时，一定会敏锐地感觉到它的速度会非同一般。的确，在你亲自尝试这款游戏后，那超乎寻常的速度定会令你难忘，而且操作性也十分流畅。不同于其他赛车游戏的是，这款游戏的画面和车辆制作采用了实景扫描方式，而非电脑CG制图，通常情况下实景扫描的结果是画面的水准较高，但往往会影响游戏本身的操作性与流畅度，所以一般赛车游戏极少采用，不过，实景扫描制作方法在这款游戏中的表现却相当不错。本游戏中共有10辆赛车可供选择，而这些赛车的性能会随着游戏中的主人公在故事中的不同经历而改变，甚至完全不同，由于一些花絮情节的插入，以及人际关系的作用，使得这款本来很普通的赛车游戏却平添了许多有趣的成份。



QUDVADIS 银河战役

PS		
	厂商　GLAMS	类型　SLG
	发售日　4月18日	媒体　CD-ROM

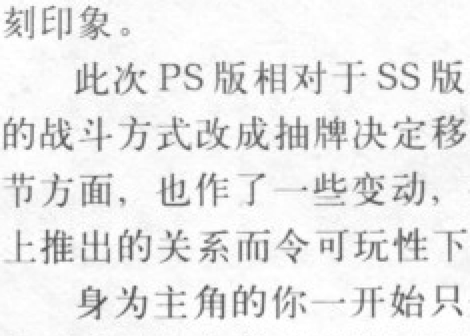


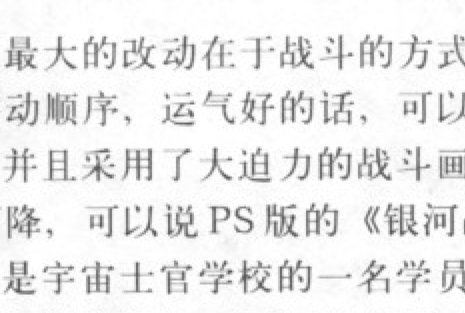
▲ 敌我行动均由抽牌决定。

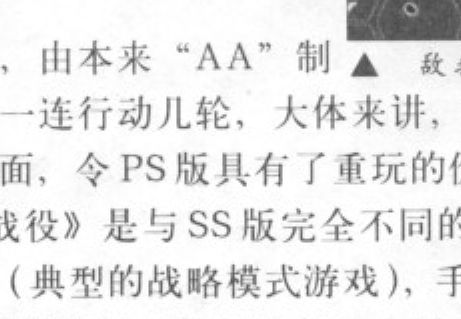
曾在土星上发售的《银河战役》(《QUDVADIS》)终于移植于PS上。相信无论当时的SS版还是现在的PS版，本款游戏最大的卖点是得到了两位超人气人物美树本睛彦和松本零士的助阵。美树的人物设定，是广大漫画迷们一定不会错过的，而由松本零士描绘的太空战舰，见过的朋友一定也会有深刻印象。

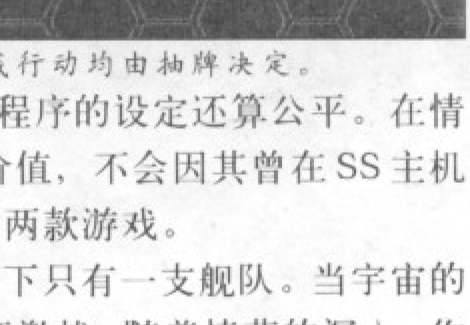
此次PS版相对于SS版最大的改动在于战斗的方式，由本来“AA”制的战斗方式改成抽牌决定移动顺序，运气好的话，可以一连行动几轮，大体来讲，程序的设定还算公平。在情节方面，也作了一些变动，并且采用了大迫力的战斗画面，令PS版具有了重玩的价值，不会因其曾在SS主机上推出的关系而令可玩性下降，可以说PS版的《银河战役》是与SS版完全不同的两款游戏。

身为主角的你一开始只是宇宙士官学校的一名学员（典型的战略模式游戏），手下只有一支舰队。当宇宙的和平受到狂人的威胁时，刚从学校毕业、血气方刚的你便指挥配下的部队与敌人展开激战。随着情节的深入，你会不断升职，舰队也越来越多。这场战争成败的关键完全在于你的决断，宇宙的命运也掌握在你的手中。PS版共有三种结局，要想打出最好的结局，就要通过自己的努力，虽然想打穿这款游戏难度会较大，但与SS版相比，结局还不会太令人伤感，这也算是对玩家的一点安慰吧。


▲ 充分发挥舰队的威力。


▲ 主舰的火力强劲。


▲ 作战演习前的阵形设定。

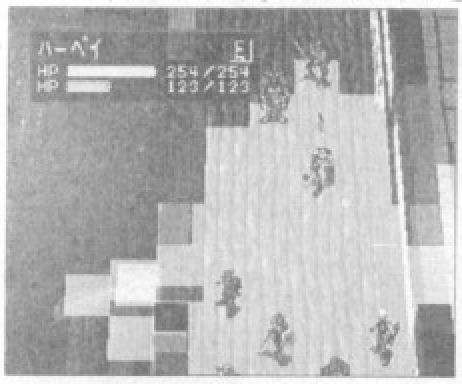

▲ 并肩作战的战友。

正义之纹章 2

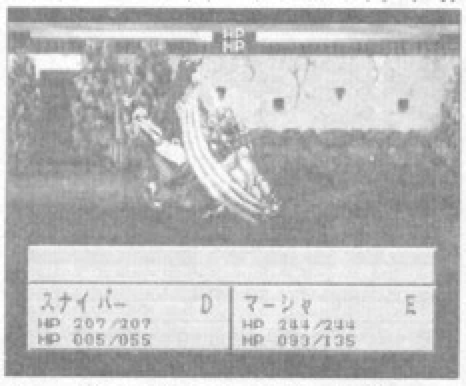
PS			
厂商	YANOMAN GAMES	类型	SLG
发售日	4月18日	媒体	CD-ROM

《正义之纹章》是很早以前就出现在超任上的游戏，后来土星亦有移植，成绩虽不甚佳，但人物设计很不错，故事背景也属于大家喜欢的那种。

如今，PS上推出了《正义之纹章 2》，效果自然有了明显的飞跃。特别是长达十余分钟的片头MOVIE，全部为真人演出，不仅演员漂亮，而且画面质量相当之高，简直就是在看电影！不过，分明是西洋人，却满口讲日语，怪怪的。游戏在转职方面，不但数目上比一代要多，且出现了双头兽重骑兵这类的究极职业，从气势上就压倒了敌人。作战画面也从过去的局部观战变成敌我都是全身的画面，突出了动作感。作战地图立体感很强，双方士兵绘画得非常精致，各兵种的特色都很突出。华丽的魔法、必杀技，已远非一代可比。作战会议、仓库的表现方式也从过去的平面地图显示变成了美丽的3D画面显示。一代和二代的时间虽然相距不远，但兵器方面竟从一代的冷兵器为主时代变成了现在的冷热兵器混用时代。火器的大量出现，使游戏时原魔法和火器处于平等地位，怪异。不仅仅是兵器，连军队的军服也变成了制服形式。不过，好的游戏永远是玩家所喜爱的，让我们期待更加优秀的《正义之纹章 3》会在不久的将来推出，以满足我们的“贪欲”。



▲ 带有明显日本风格。



▲ 我方的攻击犀利无比。


▲ 真人出演的OPENING。



▲ 点缀故事情节的对话片段。

加米拉 2000

PS			
厂商	大映	类型	STG
发售日	4月25日	媒体	CD-ROM



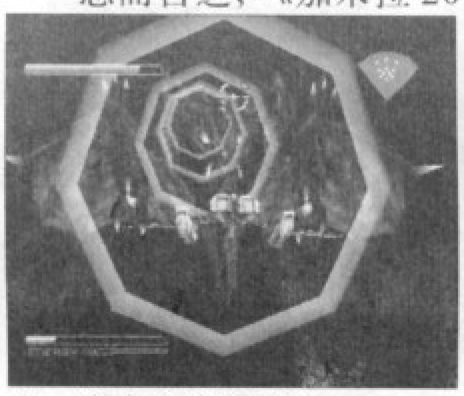
《加米拉2000》是一款水准颇高的射击游戏佳作。游戏以电影版的《加米拉2000》故事为背景，任务是奉“联合科技总部”之命驾驶战机去获取“加米拉2000”的DNA。而大怪兽“加米拉”会和电影中的情节一样，尽心尽力帮助你去应付一个个恶兽，最终完成保护地球的使命。

游戏的方式类似于SS版的《翼龙》，你会遇到两种不同的交通工具，而每种均有两种武器可以选择，一种是用于对付群敌的速射，另一种是先锁敌再发射的“加米拉火球”（如驾驶的是浮摩托，锁敌后发射“LASER”）。

四面八方涌来的敌人，360° 的视点，出色的背景，巨大的关底设计，构成了这款游戏的卖点。那华丽的舞台设计，射击时的爽快感，会使你深入游戏最大限度地获得满足感。而俊俏的男女主人公的演出，也是吸引玩家的一个因素。

看过电影版“加米拉”的朋友，一定会对那个庞大的加米拉留下深刻的记忆：长相看似凶恶的加米拉有着乌龟一样的身躯，但却心地善良，他会始终出现在你的飞行视野里，是你破关的最好助手。而当关底BOSS出现时，两个庞然大物在你的面前“乒乒乓乓”打成一片造成的视觉上的迫力是其它同类游戏所没有的。气势磅礴的最终关和曙光乍现的精美结局也会让你觉得苦心没有白费。

总而言之，《加米拉 2000》是一款绝对值得一玩的射击精品，尤其是3D射击FANS不容错过的好作品。


▲ 莫非是时空隧道。


▲ 海鲜酒家？！


▲ PS版翼龙？


▲ 超巨大的BOSS。

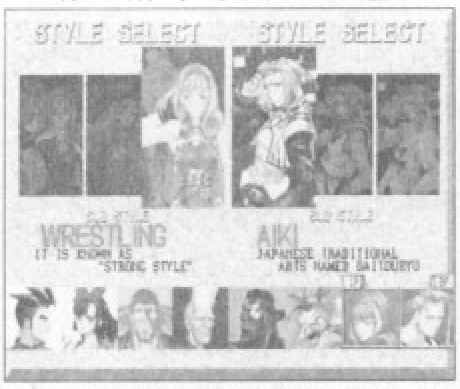
格斗冲击

PS		
厂商 TAITO	类型 FGT
发售日 4月25日	媒体 CD-ROM



去年由TAITO公司出品的街机人3D对战游戏《格斗冲击》(《FIGHTER'S IMPACT》)现在已经在PS上推出，与同期推出的3D对战作品相比，《格斗冲击》虽然在画面质量上和街机相比还显得稍微逊色，但仍属实力不凡之作。

游戏中的人物可谓外形各异、千奇百怪，从相貌到体型差异很大，但却都是各种“流派”的功夫高手。这些来自不同地方的八位斗士为了参加世界规模格斗技大会这个共同的目标走到一起，究竟谁能获得最后的胜利，结果当然要看他们的格斗水平了。在这款3D对战《格斗冲击》中，共有三种场地，一种是有边界限制，并可跌到台下的“TOP OF STAGE”地形、另一种是有边界限制但不会跌落到台下的“ROOM BOX”地形、还有一种是边界无限的“FREE FIELD”地形，无论是玩惯“VR战士”或是打熟“铁拳”的朋友，都会因对场地的特点运用自如而产生“主场”的感觉。操作系统值得一提的便是自创式组合必杀技，这种设定似乎还没有在其他对战游戏中见到过，如果充分利用，说不定能体会到2D+3D对战游戏的乐趣。另外，背景及人物外表贴膜也还出色，动作亦比较流畅、爽快，而且通常在3D对战游戏中难以制作的影子效果，在此游戏中也叠加得恰到好处。喜欢3D对战游戏的朋友，现在便可在PS主机上一睹《格斗冲击》的魅力。



▲ 每个人物都有三种流派的功夫。



▲ 每秒60帧的动画。



▲ 非常真实的都市夜景。



▲ 我赢了！

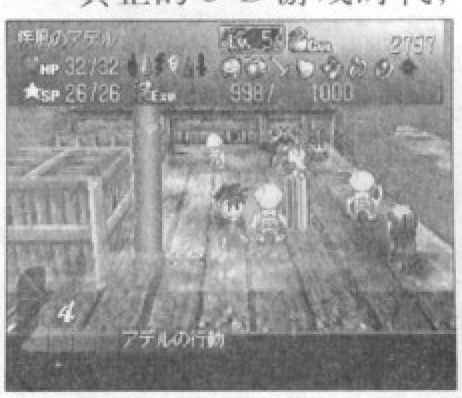
圣痕 ~光与暗的圣王女~

PS		
厂商 TAKARA	类型 SLG
发售日 4月25日	媒体 CD-ROM

自从3D技术革命以来，3D逐渐成为主流。游戏中不仅仅是人物的3D化，连3D化的地形也开始大量出现，或许，游戏的完全立体化也将成为未来游戏的必然趋势？

确实，这种纯粹的真正的3D游戏才是如今的玩家所需要的，TAKARA公司的《圣痕~光与暗的圣王女~》正是我们所希望的那种3DSLG游戏，游戏中你可以任意在高低不平的大陆四处行走，既不知会发生什么事，也不知尽头在何处，只能依靠自己的感觉去寻找。而《圣痕》的主旨也正是寻找，在广阔的大陆上寻找失落的圣痕，寻找和自己一样有着圣痕宿命的伙伴。世界即将毁灭，可是人类却束手无策，只能靠你和你的伙伴们，收集各地的圣痕，将魔神再度封印。游戏中的世界相当广大，有大陆数个、王国多个；地形广阔而复杂，有高山、凹地、河流、桥梁。而城堡与乡村，山脊与洞窟，同样多而复杂，一切景物都是立体的，玩家真正感到是身临其境的冒险。作战地形非常辽阔，而且敌人散布各处，非常真实。战斗和其它类作品不同，需要先开作战会议，然后依照胜利条件作战，而作战失败了也不会OVER，会进入反省会，讨论作战失败原因。

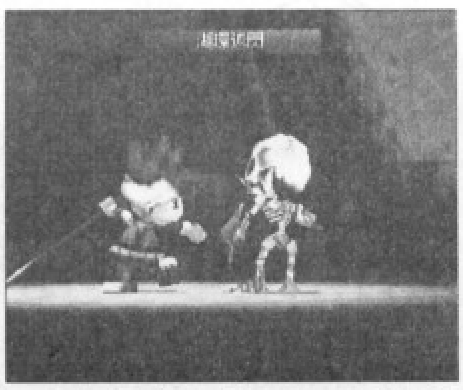
真正的3D游戏时代，已经开始了。



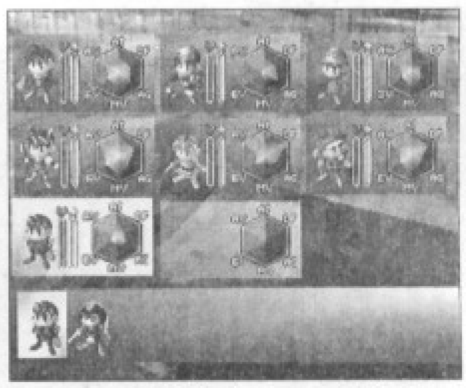
▲ 流行的3D战斗画面。



▲ 小子，想打架？



▲ 呷！我劈！



▲ 众人的能力一目了然。

疯狂拳击

SS		
厂商　吉本兴业	类型　FGT
发售日　1月10日	媒体　CD-ROM



▲ 选手的详细资料。



▲ 己方身体呈半透明状。

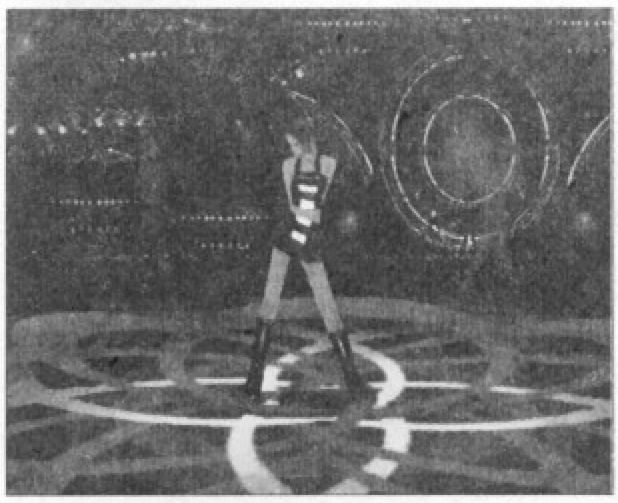
日本新兴的软件公司吉本兴业自去年末在SS上推出一款模拟游戏《FUNK FANTASY》后，又于今年初在SS主机上发售了这款名为《疯狂拳击》的对战FGT作品。这两款由吉本兴业推出的游戏的最大共同点是，游戏中主要人物都以日本著名喜剧演员为脸谱制作，虽然未曾见过这些喜剧演员的表演，但从游戏中他们喜、怒、哀、乐的表情看，是非常有趣的。

在游戏中，虽然使用的人物怪模怪样、形态各异，但比赛规则和方式却无异于正规的拳击比赛。在设定栏目中，可根据拳击手的各自特点作多种设定。在决定出战后，便可开始选择一个个方头方脸的“职业”拳击高手，当他们在你挥拳打中对手或被对手击中的时候，这些角色的表情定会让你忍俊不止，不妨多打他几拳多看上几眼!如果用重招打中，被击中的人还会大哭，哎，真没出息!当街机上的原作受到极大欢迎时，玩家还在谈论移植到SS主机上的希望有多少，现在已经可以玩到这款游戏了，来得如此之快真是不可思议。游戏的操作性及人物动作的流畅性也颇为不错，虽然人物脸是方形的，但动作及外形却很圆滑。

歌坛明星录～安室奈美惠～



SS		
厂商　SEGA	类型　ETC
发售日　1月10日	媒体　CD-ROM



不知你是否喜欢当今正在日本歌坛走红的歌星——安室奈美惠?不知你是否喜欢听她的歌曲?如果是，那么，现在正有一款在SS主机上推出的极具收藏价值的作品，那就是由SEGA公司AM2研负责开发制作、以当红歌星安室奈美惠为中心的《歌坛明星录～安室奈美惠～》。

究竟这款《歌坛明星录～安室奈美惠～》能不能算是游戏呢?对此莫衷一是，这个作品中几乎没有太多的游戏性，从这点看大可把它当作个人收藏专辑。从游戏角度看，玩者需要操作的地方除了选歌曲之外，便是在歌星演唱时为舞台背景打灯光，能为在舞台上的安室奈美惠打出五颜六色的绚丽灯光，也是她的歌迷们非常愿意做的事情。游戏也可进入一些类似于问答或拼图的小插曲中操作。令人不可思议的是，在取得最高分后，居然还可以将记录储存在本体的记忆之中。

经过AM2研设计的歌星——安室奈美惠是以POLYGON形态制作的，虽然刚看到时有一种怪怪的不太顺眼的感觉，但若是看多了，也就不觉怪了。配合歌曲的舞蹈动作非常流畅，还有4个多边形“影子”来给歌星伴舞，动作之整齐，是真人也难以做到的。

收录在本作品中的歌曲有《Chase the Chase》、《You're my Sunshine》两首，并配有伴舞专用的RE-MIX版本，这些都是安室奈美惠最新专辑中的曲目。和音乐CD专辑相比，除同样可享受悦耳动听的歌声外，还有JUST SATURN才有的图像，片头为一段实像扫描的片段，再结合外景、舞台景的若干种搭配，决不亚于观看MTV，这正是安室奈美惠的FANS们梦寐以求的作品。



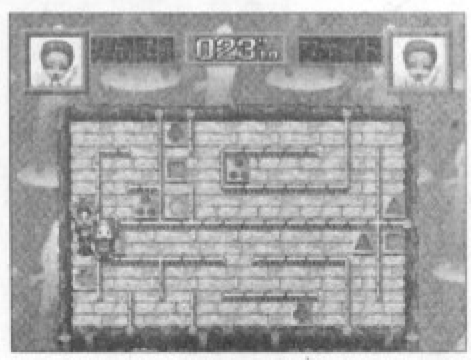
▲ 一把钥匙开一把锁。



▲ 充当安室的舞蹈教练。



▲ 会跳舞的卡片。



▲ 复杂而又简单的迷宫。

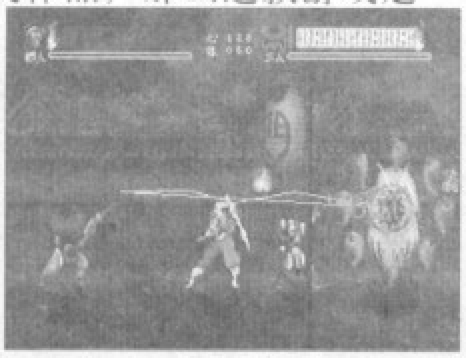
心灵咒杀师 ~太郎丸~

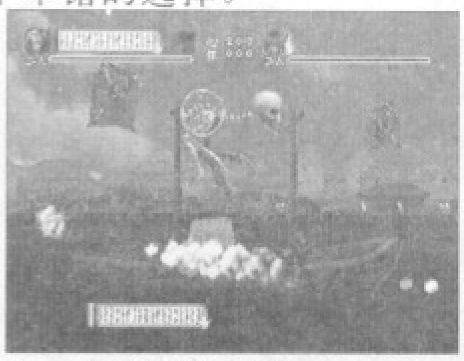
SS			
厂商	TIME WARNER	类型	FGT
发售日	1月7日	媒体	CD-ROM

横版ACT作品是众多玩家朋友们非常喜爱的游戏类型，即使在对战类游戏风靡的当今，仍是极受欢迎的类型。由TIME WARNER公司于1997年初在SS上推出的横版ACT作品——《心灵咒杀师 ~ 太郎丸 ~》便是一款可以供两人同时进行的标准横版过关游戏。在游戏中，玩家将使用太郎丸在各关中除掉众多妖魔，恢复以往的平静。初始，是玩家们练手的好机会，要尽快熟悉游戏中的操作方式，并习惯使用“心灵咒杀”的招式收得敌人作为仲间。使用方法为：先将能量槽蓄满，接近敌人后放开蓄键，如果敌人被击中变为金色，即表示成功。但需注意的是，一旦被敌人的攻击击中，就必须重新蓄能量，并且不是所有敌人都可收服（BOSS当然是不行的了）。通常情况下，如武士、忍者、翼人都可收为仲间，如果能善加利用，说不定会救你于危难之中。由于仲间也有一定体力，因此，在仲间的体力即将耗尽时，按X键将它释放为好，因为在释放的同时，会发出金光，几乎能起到保险的作用。另外，此游戏最大的特点在于，很好地将2D的画面与3D的景物相互融合，在平行移动中，背景画面不但可作多层卷轴拉动，更可变化角度，这在以往的同类游戏中是见不到的。除上述优点之外，这款游戏的长处还表现在操作性十分出色、关底BOSS众多、设计非常细致、绝没有动作脱节的情况等方面。

如果你喜欢横版ACT类作品，那么这款游戏是一个不错的选择。


▲ 太郎丸与“望月双角”？


▲ 与敌人并肩作战。


▲ 杀出一条血路。


▲ 双方实力相差悬殊。

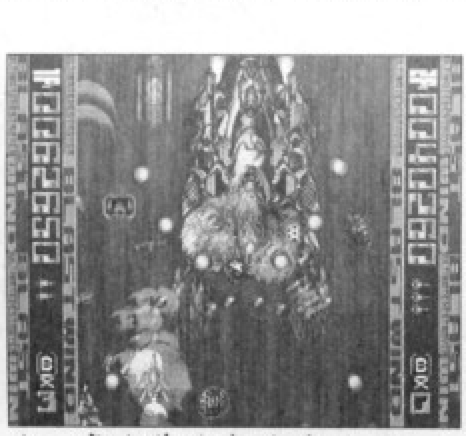
BLAST WIND

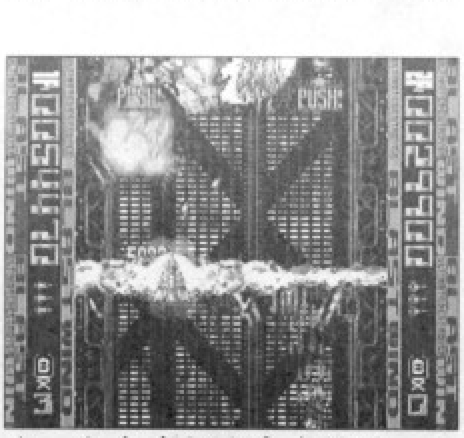
SS			
厂商	TENCHNDSOFT	类型	STG
发售日	1月17日	媒体	CD-ROM

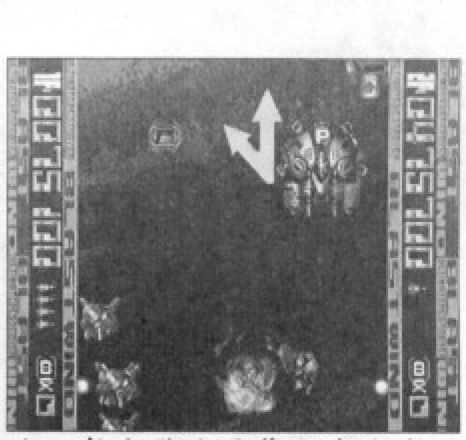
一款移植自街机的正统纵版射击游戏《BLAST WIND》（《迅雷风暴》），已经由TENCHNDSOFT在SS上发售，喜欢射击游戏的朋友们又可以上阵了。

《BLAST WIND》的确不能与《RAY STORM》或《BATSU GUN》、《苍穹红莲队》等大牌名作相比，武器及背景的华丽程度也略显逊色，但此游戏也有很多独到之处：首先，在每关中途，都有指向前方及斜方的双箭头，并且下方写有PUSH字样，实际上，这便是此游戏的最大特点——分支线路。以往的射击作品中，是在过关后，才可选择不同的分支线路，没有在途中选择线路的先例，但这款《BLAST WIND》就可以，当按下PUSH后，飞机便会飞向斜分支线路方面，进行后面的程序，相反，不按PUSH则会一直向前飞，分支后的背景及出现的敌机不同，就连关底BOSS的强弱和攻击方法也会有明显的区别。随着程序的进展，后面的几关中往往有数个分支双箭头可选择。另一特点就是相互援助功能，在敌方枪林弹雨的情况下，己方（需双人协力）的两架飞机呈前后排列状，后面飞机发出的火力可将前方的飞机保护起来，几乎呈无敌状态，这是非常实用的方法，喜欢射击游戏的朋友不妨一试。


▲ 带有轮子的奇怪关底。


▲ 高速前进中的对决。

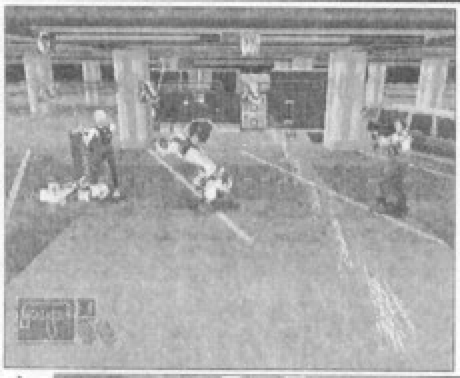

▲ 火力升级后威力爆增。


▲ 射击游戏居然也有分支。

SS			
厂商	SEGA	类型	ACT
发售日	1月24日	媒体	CD-ROM

爆破刑事

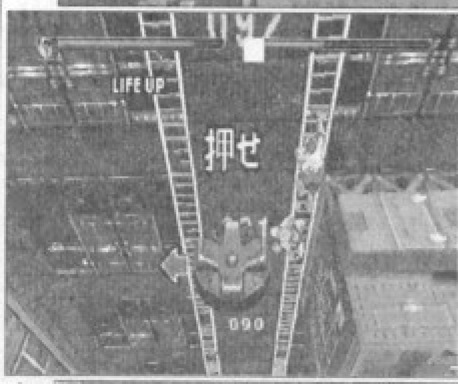
拳系	P
	PP
	PPP
	PPPK
	PPPPK
	按住P后放开
	↓ or ↑ P
	↓ or ↑ PP
	↓ or ↑ PPP
	↓ or ↑ PPK
	↓ or ↑ PPPK
腿系	K
	KK
	KKK
	KKP
	按住K后放开
	↓ or ↑ K
	↓ or ↑ KK
	↓ or ↑ KKK
	↓ or ↑ KKP
空中系	空中P
	空中轻点P
	空中K
	空中轻点K
	空中↓P
	空中↓K
	跳越落地后P
	跳越落地后K
移动系	→→
	→→P
	→→K
	←P
	←K
	← or →P
	← or →K
	↓ or ↑ JorPorK
特殊攻击系	J+P
	J+K
	→→J+P
	→→J+K
	P+K+J
投系	PKP
	PPKP
	PPKPP
	PKKK
	PPKKK
	J、P
	J、K
	←P
	←K
	压倒时PPPP
	压倒时KKKK



◀消防车也来捣乱。



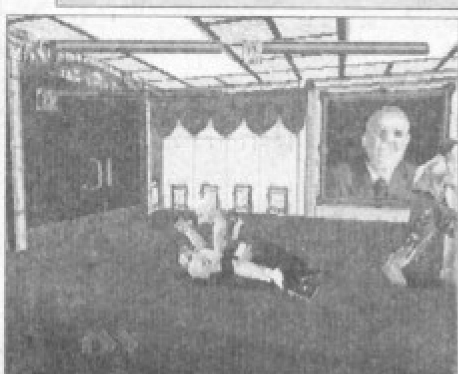
▶防狼喷雾剂。



◀小心高空坠物。



▶穿插故事的情节过场。



◀按住关底狂揍一顿。

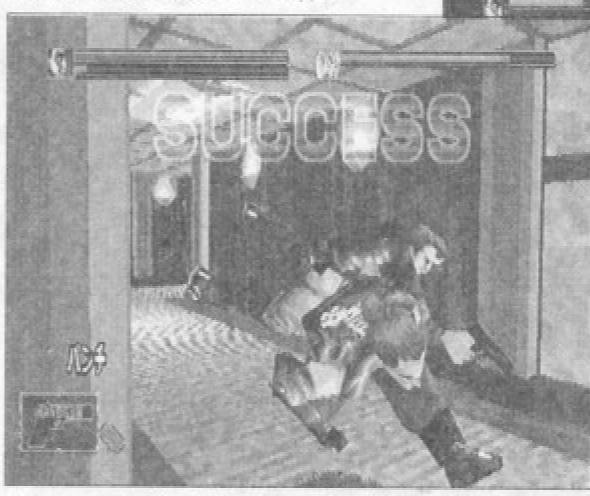


这款《爆破刑事》是去年街机上火爆的横版过关游戏，现在由AM1研将其移植到SS上，而且是纯3D横版ACT类。

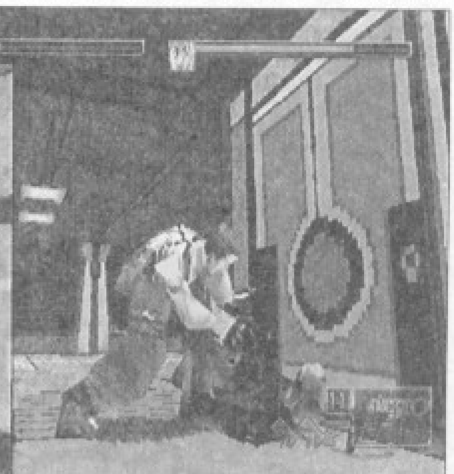
作为在家用主机登场的首款3DACT游戏《爆破刑事》，在移植工作上是极为仔细的，据说这是街机ST—V基板的完全移植板，人物虽然以POLYGON技术制作，但手脚动作流畅，值得称赞，大有“VR刑事FIGHTERS”的感觉。

游戏中有一男一女两位主角，他们的目的是救出某国总统的女儿及消灭恐怖分子。整款游戏略显短小，这是唯一的缺点，但好在有大量DEMO。各段游戏将情节自然融为一体，使游戏的连贯性大大增强，整体烘托气氛也不错，有些看电影的感觉。另外，在每关中，都有大量武器及回复体力的道具可以取得，要善加利用。值得一提的是，游戏中的各种武器及道具都可累计取得，即可以同时拥有多种武器，如果是在满血情况下取得体力回复的道具，更可以使自己的体力达到超高的境界，是不错的游戏系统。

在这里将游戏中的连续技作一介绍，以便让刚入道的玩家朋友们容易上路。

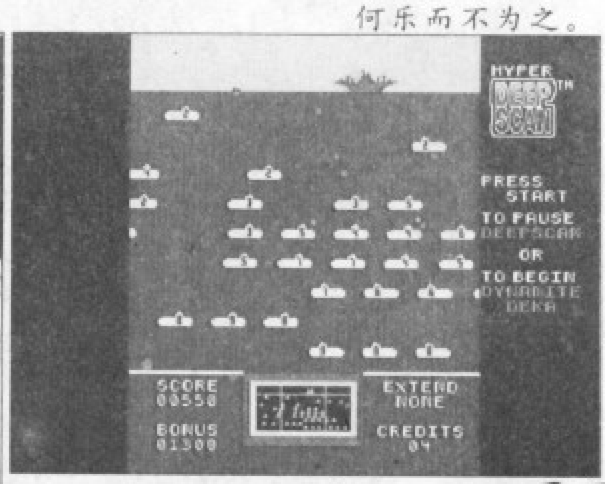


▲ 反应敏捷，一招制敌。



▲ 如能成功逮捕敌人，使可避免陷入苦战。以逸待劳，何乐而不为之。





◀增加了攻击目标，似乎可提高命中率，赚取更多接关机会，但同时，被敌人击中的可能性也会大大增加。

ダイナマイト刑事

SS		
	厂商 SEGA	类型 RAC
	发售日 1月24日	媒体 CD-ROM

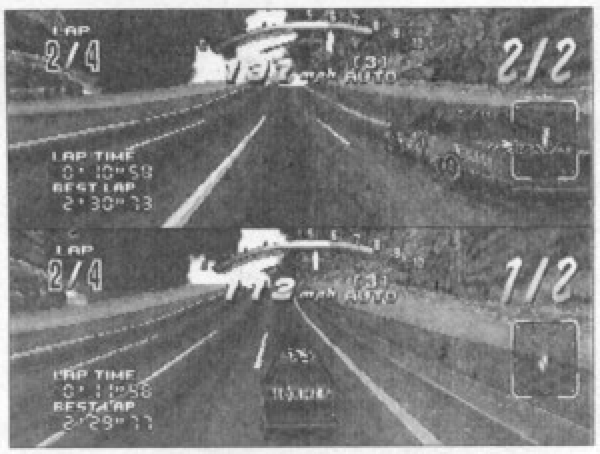
梦游美国巡回版



▲ 共有8+?辆赛车供选用。

经常玩赛车游戏的朋友对《梦游美国》一定不会觉得陌生，在街机上，《梦游美国》享有与《SEGA RALLY》同等的名气，移植到SS主机后，虽然画面质量与街机版相差甚远，但仍然受到广大赛车迷的欢迎。目前，经过SEGA公司重新改良制作，并加有通信对战机能的全新版——《梦游美国巡回版》已经面市。

《梦游美国巡回版》除画面上的改良之外，还新增加了两条全新的赛道，分别是"NATIONAL PACK SPEED WAY"和"RESART CITY"，这两条赛道的难度都有一定水准。《巡回版》中还增加了分屏对战的新机能，即使没有"X—BAND"通信对战装置，仍然可以双人对战，不过，分屏的感觉要比通信对战的效果差一些。在《SEGA RALLY》中大受欢迎的"练习模式"，在《巡回版》中也被加入，你不但可以测试自己的成绩，并且可以和自己以往成绩的"影像"赛车相比，这样，即使是独自一人玩，也会享受到对战的乐趣，同时，又可以为双人对战打好基础.在赛车游戏中必有的重放机能，在《巡回版》中依然保留，你的表现如何?看过重放就清楚了。

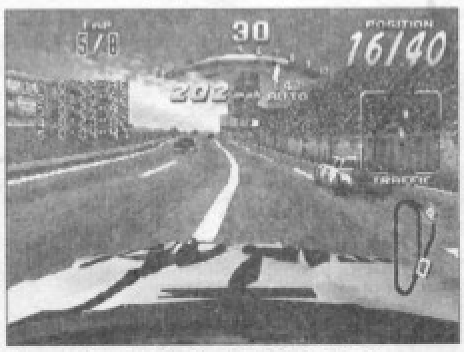


▲ 普通的分屏对战模式。

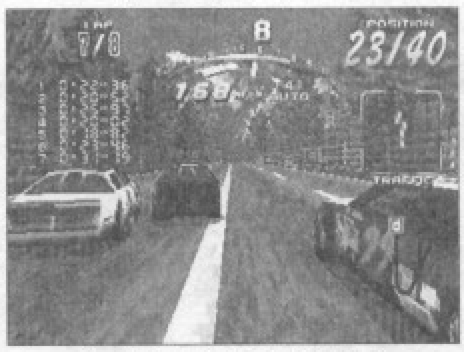
《梦游美国》系列游戏是同类赛车游戏中车辆最多的，在周而复始的赛道内，几十辆赛车飞驰，那激烈的竞技及逼真的现场气氛，都令你难以忘记。当你的赛车被撞翻时，画面也如街机般无异.除此之外，在前作中大受欢迎的"白马"和"DAYTONA"隐藏赛车在《巡回版》中也会再度登场。



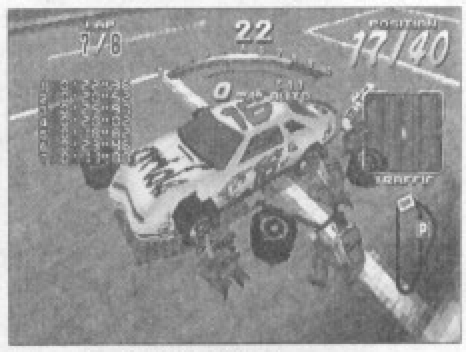
▲ 共有40辆赛车同场角逐。



▲ 驾仓视角的逼真效果。



▲ 公路视角突出速度感。



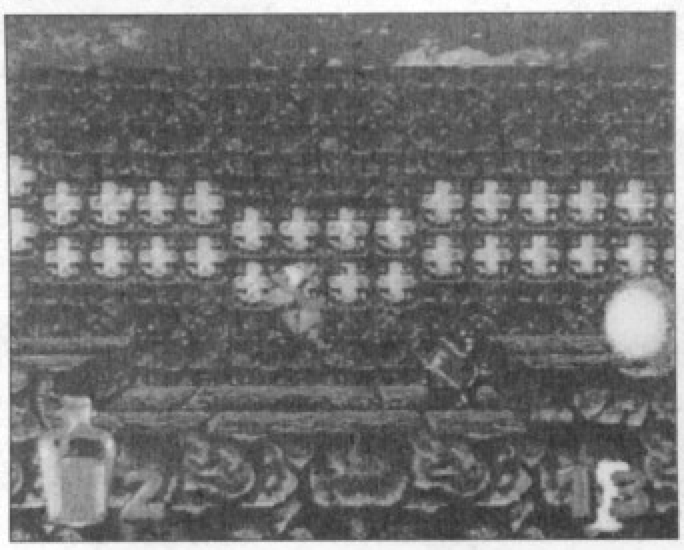
▲ 先折车后修车。

立体蚂蚁王2

SS		
	厂商 SEGA	类型 ACT
	发售日 1月31日	媒体 CD-ROM

《立体蚂蚁王》时过两年再度登场!本作片头精美、动作细腻、形象生动，设计风格与美版无异。游戏中可选用的人物共有三种，一只蚂蚁、一棵树以及一只毛虫。至于游戏内容，则是极为正统的纵版卷轴射击游戏。攻击敌人的方法无非是投个炸弹、使个魔法之类的。游戏中最令人感兴趣的还是行进中的画面，主人公无论是荡秋千，还是上楼等动作，都令人感到流畅无比。

背景方面描制水准颇高，虽然只不过有海中、古代遗迹、宇宙空间等几关，但篇篇优秀，毫无粗糙之感。作为ACT类游戏的《立体蚂蚁王》到底质量如何，还要靠玩家自己去感受，去体验。

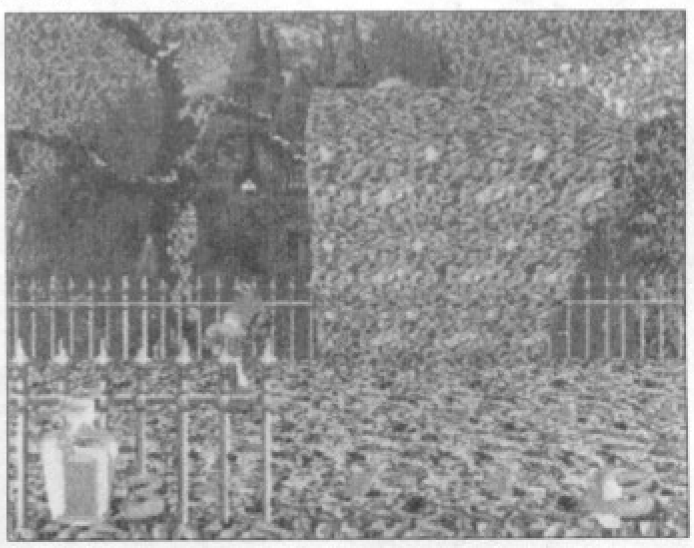


◀ 荡秋千是必要的行动方式。

▶ 样子可爱的家伙。

▼ 美丽的双卷轴画面。



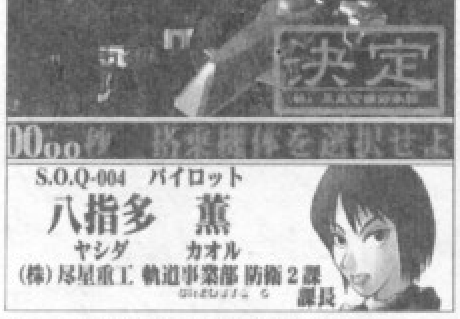


蒼穹紅蓮隊

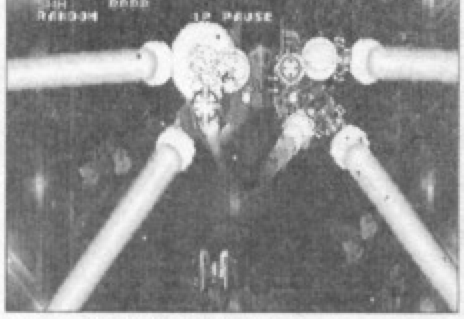
SS		
	厂商 EAV	类型 STG
	发售日 2月7日	媒体 CD-ROM

在PS推出了纵版射击新作——《RAY STORM》后，SS的玩家朋友们也有大显身手的机会了。一款由EAV公司制作的优秀纵版射击作品——《苍穹红莲队》登场，虽然有点相见恨晚的感觉，但当你看到那出色的游戏画面时，也就不会去计较了。两款同样为街机制作的优秀作品各有千秋：《RAY STORM》以华丽耀眼的武器系统来表现PS主机的拔群机能；《苍穹红莲队》也决不示弱地采用大量敌群及高速穿梭来突出SS主机的演算速度。EAV公司几乎没有什么射击力作，这次在SS上推出的《苍穹红莲队》可谓一鸣惊人，除了游戏的背景效果足以匹敌《RAY STORM》外，更附有多种特殊机能设定，这是《RAY STORM》中根本见不到的。

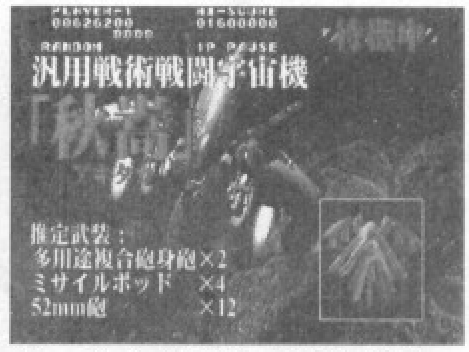
首先，在机能设定上，有一个画面放缩机能，即在游戏中可选择远、中、近三种视点，如果较远，则可以看到全局，但缺点是当敌方子弹扑天盖地而来时，往往会让你眼花缭乱，尤其是在和关底的巨型BOSS战斗中，会感觉一种平时玩其它射击游戏时体会不到的压迫感，近视点较适合“高手”使用，因为离巨大的BOSS这么近，如果反应不及，往往会立即一命呜呼!其次，机能设定上还有一种提升飞机能力的方法，即在游戏中，同时按START键和B键，可将飞机的速度作几个阶段调整，如果能利用好，那将是非常有用的。再有，就是如果你对ARCADE模式已经非常熟悉，不妨来试试练习模式，在这里，你每次只能在某一关中试练，而你打过这关的时间可记录在案，如果下次能在更短时间内打通此关，那么便可以将以前的记录刷新。除了上述特点外，游戏中还附送了《疾风魔法大作战》的资料设定，及《疾2》的开发状况等。



▲ 中文繁多的射击游戏。


▲ 看似危险的战斗。


▲ 同时锁定多架敌机。



▲ 每关首脑均有详细资料。

咖喱方块 SUN

SS		
	厂商 COMPILE	类型 PUZ
	发售日 2月14日	媒体 CD-ROM

作为方块类游戏三大皇牌作品之一的《咖喱方块》系列，至今已经历了数代，而且不只是在家用主机上才有上佳的表现，在街机上它也是具有极高人气的作品。此游戏长久的生命力在于不断推陈出新的续作的支持。《咖喱方块》在游戏界的名气甚至已经超越了原本与其平起平坐的另外两大方块类巨作《俄罗斯方块》和《钻石方块》，在以《VR战士3》为主流街机排行榜前十位中仍能占有一席之地，这不得不令人赞叹这款方块类游戏的顶级风范。 前不久，PS推出了《咖喱方块～决定版～》后，SS也不甘示弱，在情人节推出了《咖喱方块》系列的最新作《咖喱方块SUN》。和前作相比，最大的特点在于加入了“日轮相杀”新要素，但大体玩法与系列作品相同，最主要的取胜条件还是制造大量的连锁。游戏共有16名角色供选择，并可以选用同一角色。优秀的作品，你一定不能错过哟!



▲ 可望而不可及的终点。


◀ 胜利者得意洋洋，失败者垂头丧气。有功夫咬牙切齿，不如再度修行努力。


▲ 相杀——抵消对方的攻击。



▲ 小朋友的游戏。



SS	厂商　SEGA	类型　ETC
	发售日　2月14日	媒体　CD-ROM



▲ 花组人物"全家福"。

由SEGA公司出品的《樱花大战》，可以算作SS上人气度最高的游戏。SEGA公司异乎寻常的风格、藤岛康介优秀的人物美工设计，都是这款游戏成功的关键，相信玩过此游戏的朋友们早已期待着续作推出的消息了。

最近，在万众瞩目下，SEGA公司终于又推了一款与"樱花"密切相关的游戏——《樱花大战·花组通信》，实际上，这好像并不是一款真正的游戏，而是一款类似收藏集的软件，尤其是游戏制作中首次使用的MPEG SOFDEC新技术，大大增强了SS主机播放动画的机能，如果这项技术得以完善，希望有机会见到MPEG、SOFDEC技术在真正游戏中发挥出的震撼效果。



◀ 出自藤岛康介之手的人物设定。

除了首次在《樱花大战·花组通信》亮相的MPEG SOFDEC动画播放软解压机能外，还有大量可让你与"花组"成员进行"通信"的机会。其中，收录了"帝国俱乐部"、"CG图集"、"资料设定"等多种收藏式专辑，并有让"樱花"爱好者们翘首以待的"樱花"系列商品专卖广告和由横山智佐演唱的《樱花大战》主题曲。在这些项目中，"帝国俱乐部"可以说是这个游戏的核心，它以速报的形式向"樱花"迷们介绍有关《樱花大战》的最新情况，以便让大家及时了解SEGA公司的新动态。另外，较为突出的还有那曲悦耳的主题曲以及众多CG图集和原画资料设定，所有这些都会令你如获至宝。如果你对有关"樱花"纪念品有兴趣，不妨看看系列商品专卖广告，那里可能会有意想不到的收获！

SS	厂商　TAITO	类型　ACT
	发售日　2月14日	媒体　CD-ROM

电梯大战·续



还记得许多年前在红白机上让你玩得津津有味的《电梯大战》吗?它是由在街机和次世代主机上都有不俗表现的著名软件厂商TAITO公司设计制作的。如今，TAITO公司将"电梯"系列的最新作——《电梯大战·续》从街机版完全移植到SS上。移植作的游戏画面并不十分突出，但游戏性较强，如果一旦上手，它便会成为你爱不释手的优秀作品，尤其是当你与朋友一起合作时，更有一种让人无法停下来的感觉，这些都是一般ACT类游戏所没有的。

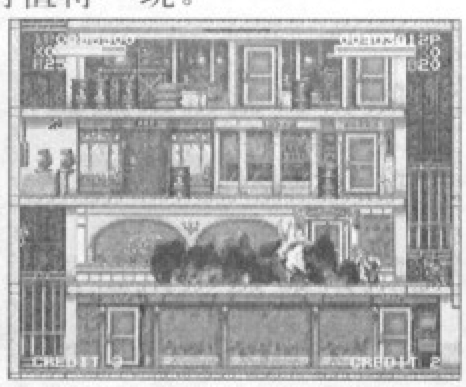
经过重新制作的《电梯大战·续》中，那些高度紧张的战斗和逼真的爆炸效果，都会让你对这款游戏给以较好评价。游戏难度不容忽视，要想将这款游戏打穿，最重要的是不能急躁，两人游戏时更要注意合作。如果能将游戏爆机一次，就会出现OLD模式，在这里你可玩到前作《电梯大战》。这的确是一款佳作，绝对值得一玩。



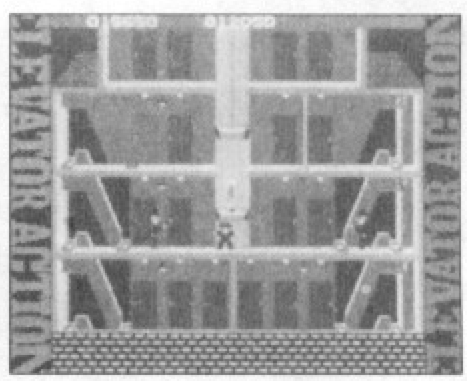
▲ good luck!



▲ 顺利通关，下个任务去哪?



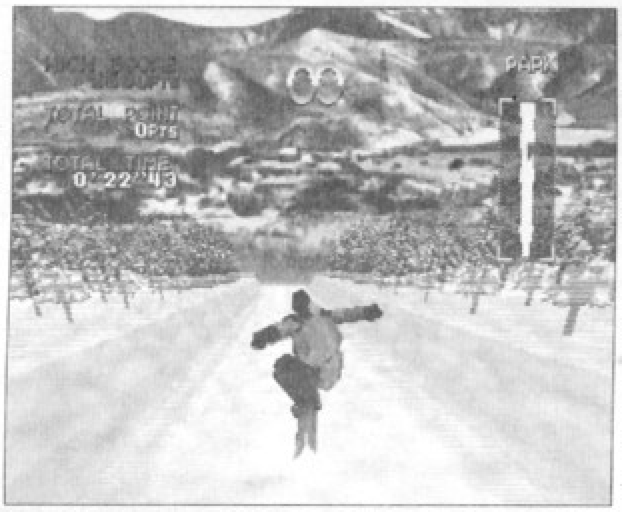
▲ 商厦破坏战。



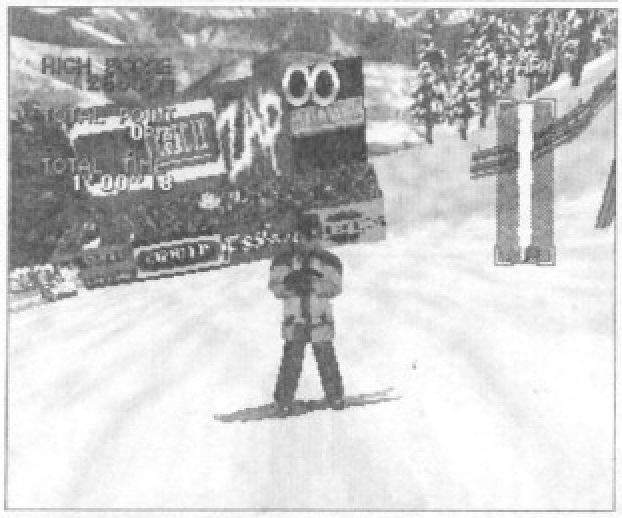
▲ 勾起回忆的中古画面。

高山滑雪

SS	厂商　PONY CANYON	类型　RAC
	发售日　2月21日	媒体　CD-ROM



▶下坡时安全第一。



▶美丽的都市雪景。

这款滑雪游戏是SS主机上的首款以滑雪为主题的体育竞技类游戏，风格很像PS上的滑雪游戏，不过，在速度感方面，则是更胜一筹。

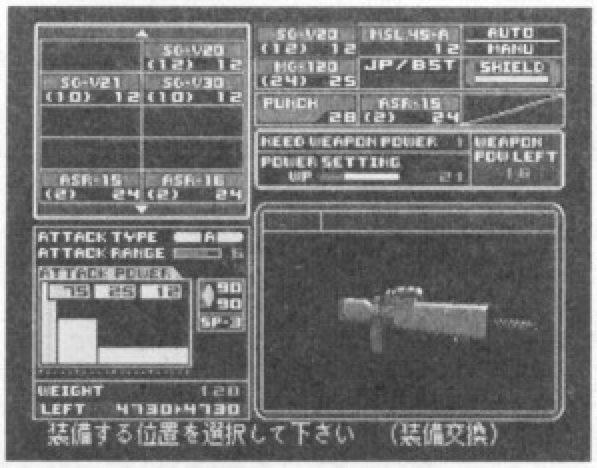
《高山滑雪》共有三种模式可供选择，分别是赛道模式、排位模式和练习模式；同时有三名选手可以选用，他们的能力分为速度型、平均型和技术型，由于胜负的关键是多方面的，所以选人时要考虑周全。在赛道模式中，有日本赛道（初级难度）、美国赛道（通常难度）和欧洲赛道1、2（上级难度）四条赛道。为了顺利通过，还是在正式比赛前去练习一下为好，等熟悉了路线，再参加比赛也不迟。另外，游戏在人物动作方面，设计得非常细致，特别是在跳跃时，更可以作360°、720°回转一周或两周的高难度动作，这可能在真正的滑雪比赛中也见不到。





重装机兵2

SS	厂商　NCS	类型　ACT
	发售日　2月21日	媒体　CD-ROM



▲ 武器性能详解。

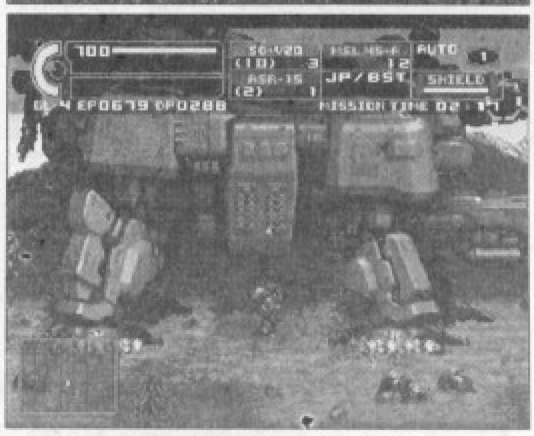
从SF上的《重装机兵》到SS上的《重装机兵2》经历了4年多时间，而《重装机兵2》的情节则是从经过了14年后的战争开始。主人公作为最高实力"12特机"特殊部队的一员，为完成任务而劳苦奔波。

《重装机兵2》比起前作，可以说有很大进步。游戏最大的魅力是在8种机体上装备上百种武器或配件。装备的武器大致可分为三种：近距离、中距离、远距离。随着不同武器的使用，游戏的视角同样也分为近、中、远三种不同的画面。此游戏在武器的装备方面很值得研究，既要考虑武器的攻击力，又要注意武器的搭配，还必需达到机体载重量，而每个机体都有所不同，若提高载重能力，攻击力或回复力必会下降。武器、配件等得来不易，如何利用这些要素，从而设计出最强的武器，需要玩家好好地斟酌。在游戏的每一个版面过后都有对你完成任务的评价，评价高低对你获得武器及其它配件、机体有绝对的关系。要在游戏中的7个版面都获得"A"级评价，就能获得全部武器，可以说这是一件很难的事情，由此可见，《重装机兵2》确实具有很强的挑战性。得到众多武器后，还可以再次回到开始并装备优秀的武器与敌人作战，所以，在第一遍过版之前，一定要尽可能多地取得一些武器，以便在今后更容易、更有效地消灭敌人。

《重装机兵2》定能让你充分体会到战争的真实感、火爆感，它是一款可引起你极大兴趣的ACT类游戏。



◀对敌人左右开弓。



◀蚂蚁对恐龙的较量。



◀敌方空军的轮番轰炸。

砌图风波

SS	厂商 YANOMAN GAMES	类型 PUZ
	发售日 2月28日	媒体 CD-ROM



▲ 个性丰富的角色。

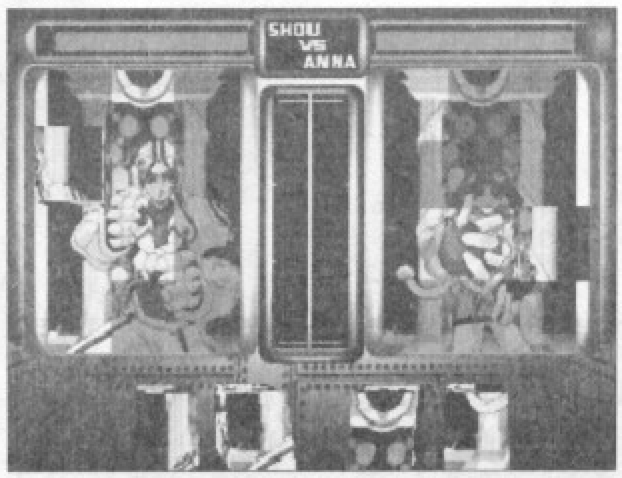
《砌图风波》是一款拼图游戏。游戏的规则和普通的拼图游戏大致相同，只是在拼图之余插入了大量的动画片段，就连游戏的OPENING画面也是一段动画制成的，看来YANOMAN GAMES公司在设计开发这款游戏的时候还是颇下了番功夫的，这样做的确有助于提起玩者的兴趣。

一款普通的砌图游戏往往会被打入冷宫，更不要说喜欢玩了，而《砌图风波》正是抓住了玩者的心理，以华丽的画面得到了玩者青睐。不只如此，游戏途中，各个人物更可以根据自己完成砌图的部分和时间向对手发出强力一击。胜负则像对战游戏一样，看谁的能源先扣尽，而攻击的强弱和你完成总体图案的部分及所花费的时间有很大关系。虽然有这么多离奇的设计，但最后的胜负还是要看你砌图的真正实力。


▲ 故事情节全部采用动画片段。



▲ 格斗游戏的开始选项。



▲ 能量槽蓄满后，必杀技伺候！

首都高速赛车'97

SS	厂商 IMAGINEER	类型 RAC
	发售日 2月28日	媒体 CD-ROM

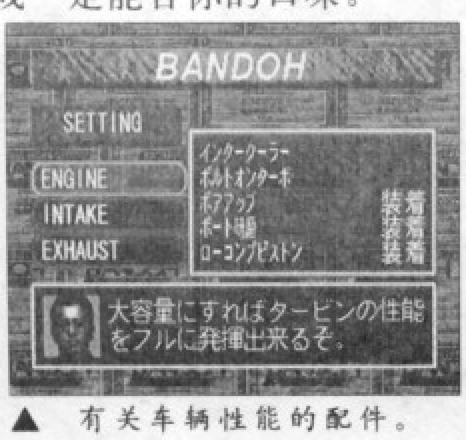


去年，GENKI公司在PS上推出了知名赛车游戏《首都高速赛车》，如今，你将在SS主机上见到这款游戏，SS版的全称是《首都高速赛车'97～土屋圭市与板东正明～》，由于SS版比PS版晚了将近一年时间，因此在游戏的画面等方面比PS版更胜一筹。

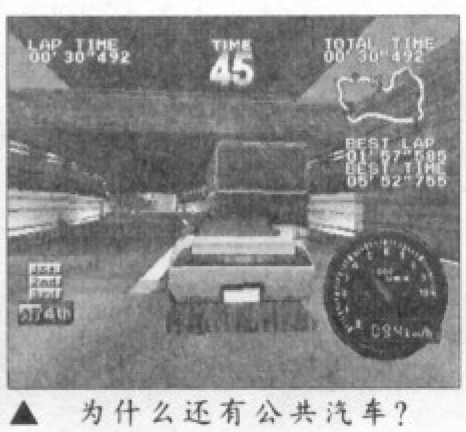
在'97版中，依然延续了PS版中的游戏系统，同样是和对手比赛，胜利后，便可用奖金将自己车辆的能力提高。每辆车都有数十种需要改良的地方，当然，要细心考虑好先后顺序再动手。游戏中共有12种车辆供选择，并且每辆车都可选用MT档和AT档.游戏中无论是公路夜景或是城市风光，都能让你陶醉。如果你是一个正牌赛车迷，那么这款正统赛车游戏一定能合你的口味。



▲ 爱车的初期状态。



▲ 有关车辆性能的配件。



▲ 为什么还有公共汽车？



▲ 至少比吉普车快。

天地無用！連鎖必要

SS	厂商 PIONEER LDC	类型 PUZ
	发售日 2月28日	媒体 CD-ROM



《天地无用》系列曾以多种游戏类型光顾SS主机，在方块类游戏特别受到玩家喜爱的当今，从《咖喱方块》到《宝石方块》无不大受好评，这次的《天地无用·连锁必要》于是干脆也以一款方块类游戏的形态再次出现在SS上。

这款游戏在规则上似乎与其他方块类游戏大体相同，不同之处是对手会用水来影响你正常的“工作”，这时你就要注意利用“铁锚”将一些方块压到水下，以便连消。更重要的是要消去“红心”，这样才可使水位下降。另外，在紧张之余还可在故事模式中欣赏动画。

登场的人物共有6人，还有一只小动物?他们都是你熟悉的角色，但为什么没有“天地”?是不是真的“无用”?



◀啊哈哈，我赢了！



◀天地脚踩两只船。

高达外传Ⅲ

SS	厂商 BANDAI	类型 ACT
	发售日 3月7日	媒体 CD-ROM

“机动战士高达”和“龙珠”永远都是BANDAI的专利，多年来这两部作品深受大众喜爱，尤其是机动战士高达系列，那些永远不停止战斗的高达战士们在勇敢地捍卫着宇宙的和平。自去年机动战士高达外传系列发售以来，一直受到玩家好评，模拟驾驶时身临其境的感觉更让人难忘。



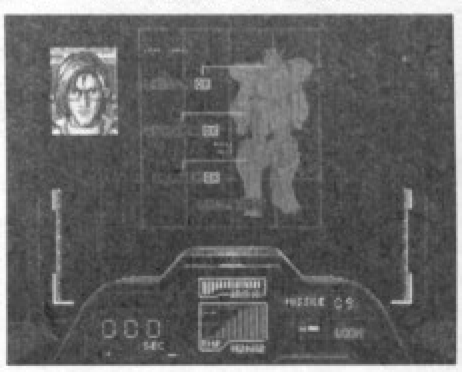
高达系列外传的最终卷《高达外传Ⅲ》终于出场，比起前作，此作的画面更加细腻，战斗时，你可以看到其它同伴与敌人奋勇战斗的情景，愿意的话还可以出手相救，不愿意的话也可以在一边观战，较为自由。由于是系列作品，所以在剧情上有很多联系，你可以在此代作品中看到前作中曾经多次对决的敌头目，不过，这次可是与他进行最终的决战。

在外传1、2卷中如果你玩得不错，并且获得的战斗评价很高，那么留下记忆，玩《高达外传Ⅲ》时会参考你前两作中的成绩，给你更好的评价。《高达外传Ⅲ》中加入了一个新系统，即在通关后会出现一个隐藏的菜单，其中有不少好东西，包括可以观看1至Ⅲ代所有机体的图片资料，不过要想进入这个隐藏项，则要在过关时获得很高的评价才行，这是很困难的哟!

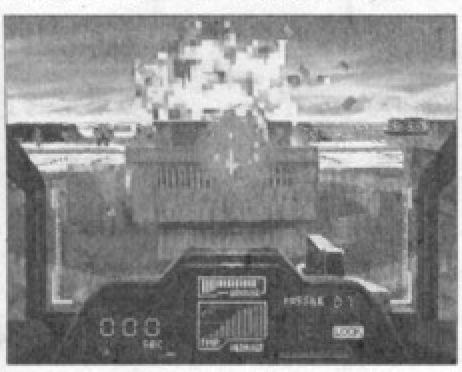


▲ 雄伟的高达战士，每每在地球受到危机时，都会挺身而出，为正义而战。

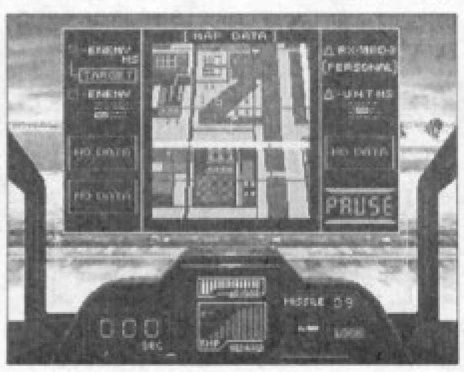
永远的高达，永远的战斗，相信不久以后又会有高达系列作品出场，那么，现在就让我们先加入《高达外传Ⅲ》的战斗吧!



▲ 利用通信取得资料。



▲ 战斗场面火药味十足。



▲ 请地图兄帮忙。



▲ 争取得到优秀评价。

新世纪2

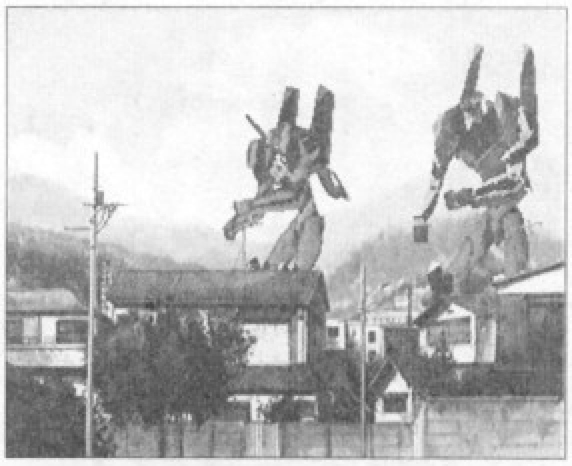
SS		
	厂商　SEGA	类型　AVG
	发售日　3月7日	媒体　CD-ROM



SS主机的早期游戏作品中，由SEGA公司制作的AVG作品《新世纪》知名度很高，它是SS主机AVG类游戏中的佼佼者，并且拥有一批非常欣赏其绘画、美工及人物设计、故事情节的忠实玩友。相隔近两年后，这款超人气游戏作品的续作已经在SEGA公司的精心设计后与SS玩家见面，游戏的全称为《新世纪EVANGELION 2NDELMPRESSION》(简称《新世纪2》)，在该作品正式发售之前，SEGA公司还特别推出了为其作宣传并极有收藏价值的原画及情节预告版，并得到了广泛的好评。

《新世纪2》无论是片头或是游戏进行中的情节，都采用了大量动画片段，并全部由人语配音。在剧情分支上，比起前作可以说，《新世纪2》更为出色，在情节进行中，有大量关系到以后情节的发展以及人际关系的选项，要慎重选择。由于考虑到选项问题，因此这款游戏的记忆方式采用了即时记忆系统，无论在什么时候，你如果对故事发展不满意，都可以暂时将游戏中断，然后再进入，即可对重要的情节进行重新选择，非常便利。战斗设计也非常独特，己方及敌方的机器人采用了CG制作，虽然略欠立体感，不过画面效果不错，而背景画面则是采用扫描的图像，相互衬托的感觉也还可以。

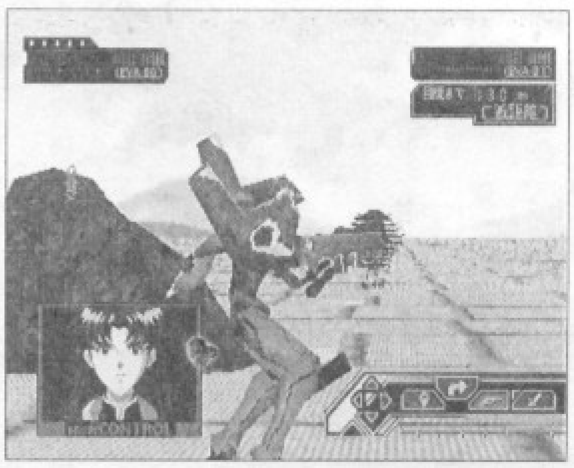
对于擅长AVG游戏或是喜欢动画作品及原创漫画的朋友们，这是一款不容错过的优秀作品。



◀保卫和平的战士们。



◀选项关系到多条分支。



◀独具特色的战斗系统。

世界大冒险

SS		
	厂商　翔泳社	类型　S.RPG
	发售日　3月14日	媒体　CD-ROM

当你初见《世界大冒险》时，一定会觉得很普通——它只不过是正统RPG而已，直至拿到游戏，真正上了手，方知它的与众不同!

故事的主角是一个玩RPG入迷的孩子，他对着流星祈祷，想成为RPG世界中的勇者，不料心愿成真，流星坠入室中，一脚把他踢到了RPG世界。一上场，主角就变成了勇士，在接受了村长大人的委托后，手拿剑与金钱开始了为爱和正义而战的大冒险。

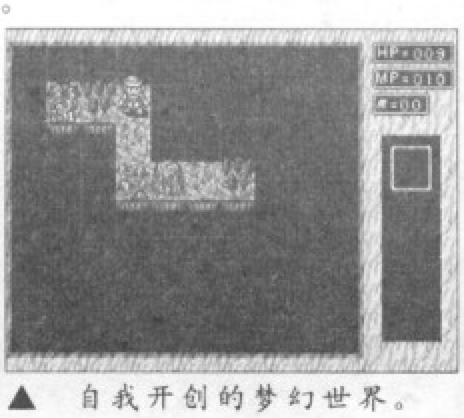
此游戏与一般作品的最大不同在于，地图居然要靠自己拼!也就是说，刚上场，一片漆黑，你要用自己手上的山峦、树林、湖泊等版块拼出一幅地图让自己去冒险。而宝箱等许多东西是在你无法知道的角落之中，这就需要你手中有足够的版块，一直拼到宝箱所在地才会突然被发现，这无异于天上掉馅饼一般，令人无比兴奋。其他RPG中的冒险经验在此都可以通用，多杀敌人赚经验值和金钱，有了钱到村里的武器道具店买好东西，受伤后到宿屋花钱休息等等。游戏中还有许多妖精可以帮忙。当版块没有时一定要多转转，找到版块才能继续游戏，另外，在特定情况下拼好的地图还会有出乎意料的变化。



▲ 是恶梦吗?



▲ 不乏丰富的情节。



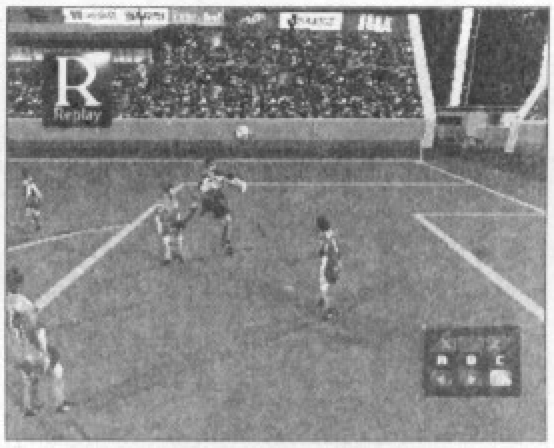
▲ 自我开创的梦幻世界。



▲ 传统的战斗场面。

SS V GOAL'97

厂商 SEGA	类型 SPT
发售日 3月14日	媒体 CD-ROM



以日本职业足球俱乐部联赛为题裁的足球游戏《V GOAL》系列，一向被誉为SS主机上最好的足球游戏，先后推出了《V GOAL' 96》和《世界杯外围赛' 97》，那些热烈的临场气氛和有如真人般的个人盘带、过人动作，都使玩过或见过此游戏的人回味无穷。

如今，《V GOAL》足球系列的最新作《V GOAL' 97》已经在SS上登场了，对喜欢足球游戏的朋友来说这无疑又是一大喜讯，游戏在画面效果和人物造型以及临场气氛上，都比前作更出色。操作性方面，由于在《V GOAL' 97》中加入了SEGA新开发的技术，使得操作性比以往作品更胜一筹。游戏中的全部队员都是经过日本J联盟认可，全都采用了真实姓名登场，尤其是对那些熟悉日本联赛的朋友们来说，这在某种意义上甚至超过了世界杯版。《V GOAL' 97》除了前作《V GOAL' 96》中的16支日本职业球队外，还加入了一支新升入日本J联盟的"升班马"——"神户队"。这样，在《V GOAL' 97》中，共有17支球队可以选用了，为什么不是18支球队，想必熟悉日本联赛的朋友们应该心中有数吧!在《V GOAL' 97》中，除了片头OPENING画面中的美丽CG和新的主题曲外，还延续了实况解说的方式，仍然会有两名职业足球评论员来为你的比赛作现场解说。另外，游戏仍对应四人参战的系统，既可以四人一组对付CPU，也可以分成两组对战。

和多个朋友一起分享如此优秀的足球游戏，是多么惬意的事!

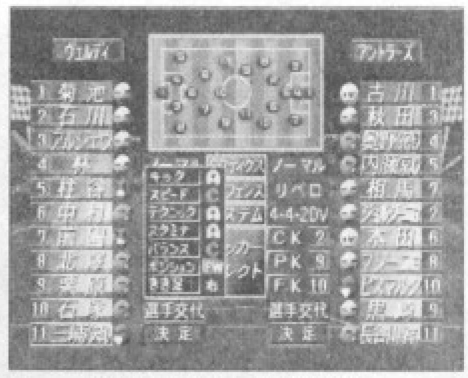


▲ 今年的"升班马"神户队。





▲ 再次组建明星联队。


▲ 采用最新赛季阵容。

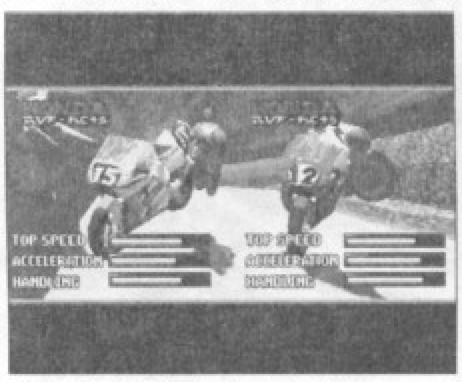
MANX TT Super Bike SS

厂商 SEGA	类型 RAC
发售日 3月14日	媒体 CD-ROM

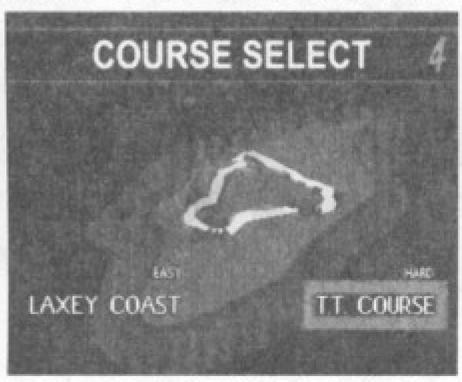


由于《梦游美国》、《世嘉拉力》两款著名赛车大作在SS上的推出，SS的玩家可算是大丰收了！时隔不久，SEGA公司又推出了经过改良，加入了通信对战的《梦游美国巡回版》及《世嘉拉力PLUS》两个版本，这无疑对要求较高的赛车迷们来说又是一个新的满足!

一款移植自街机的标准正统赛车游戏《摩托车大赛T T》，已经在SS上推出，这是一款人气度很高的摩托车赛作品，画面水准绝对超越以前推出过的《GP-1》许多，游戏画面风格较接近《世嘉拉力》，流畅的速度感作为摩托车的时速标准也是游刃有余。此作品同街机版相同，两种视点都忠实移植，有多条赛道可供选择，并可支持同画面分屏对战，从游戏中的景物来看，鲜艳的色彩和有如实景的物体让你怀疑这是否是由POLYGON的拼接技术制作。喜欢SEGA公司赛车游戏的朋友们，又一款优秀的作品在等待你!

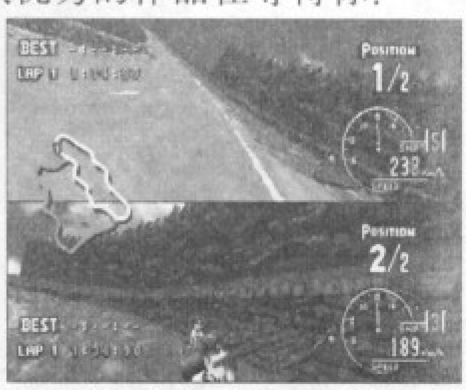


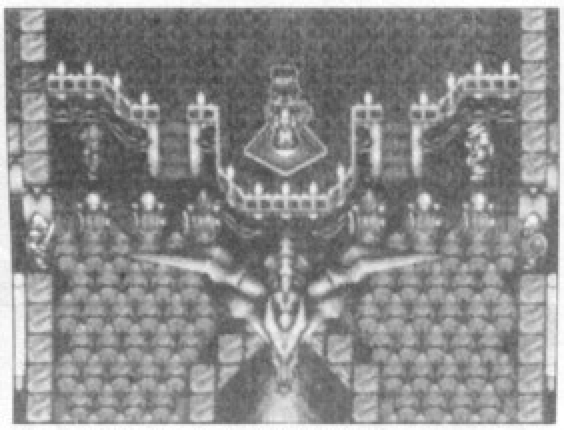
▲ 车辆的外观与性能。



▲ 一目了然的赛道整体图。


▲ 不亚于街机版的画面。


▲ 家用机的特色：分屏对战。

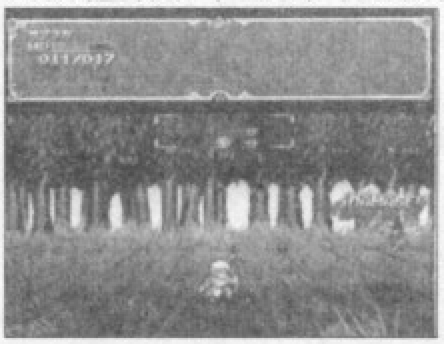

▲ 带有神圣色彩的殿堂。

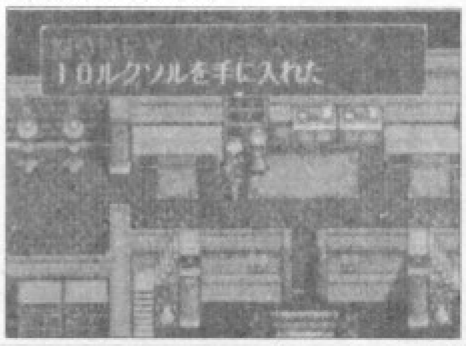
圣夜物语REMIX

SS		
	厂商 MEDIA WORKS	类型 RPG
	发售日 3月28日	媒体 CD-ROM

在大雪纷飞的圣诞之夜，一个弃婴被丢在了教会的门前，就在这个可怜的孩子即将死去的时候，被4个恰好经过的路人拾到并收为义子抚养。但这4个人无论如何也不会想到，这个孩子将是未来挽救世界于危难的伟大勇者!这就是移植自PC—E的RPG大作《圣夜物语REMIX》所要讲的故事。

英武、俊美的人物设计是本游戏的特点之一，游戏中人物的健康之美，清新之美会给你留下深刻的印象。另一特点是，主人公的成长道路可由你去选择!不论决定由4个人中哪一个把弃婴从教会门口拾起，都可以学习此人的能力，最终成为未来的剑士、魔法使、僧侣以至盗贼!主角在15岁出师之后，将会担负起打倒邪教统治，拯救世界的宿命，与未来成为仲间的美丽女孩、英武男子和超强的老者共同奋斗。尽管重重危险威胁着他们，但只要握紧手中的剑与魔杖，爱和正义足以铲除邪恶，光明即在前方。





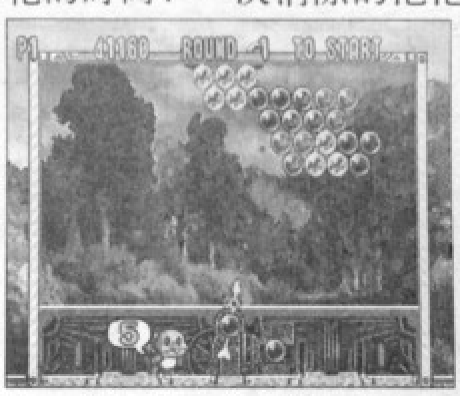
泡泡龙3

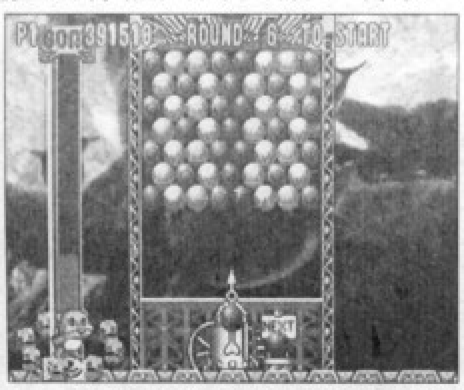
SS		
	厂商 TAITO	类型 PUZ
	发售日 3月28日	媒体 CD-ROM



自TAITO公司的街机人气作品《泡泡龙》系列在家用主机上移植后，其续作不断登场，1995年3DO版《泡泡龙2》的发售，代表着《泡泡龙》系列正式向次世代主机进攻，接着，TAITO公司又分别在PS和SS主机上推出了《泡泡龙2》及《泡泡龙2X》，均获得成功。街机新作《泡泡龙3》登场不久，TAITO公司立即将这个人见人爱的《泡泡龙》系列最新作移植到SS上，速度之快令人惊讶。

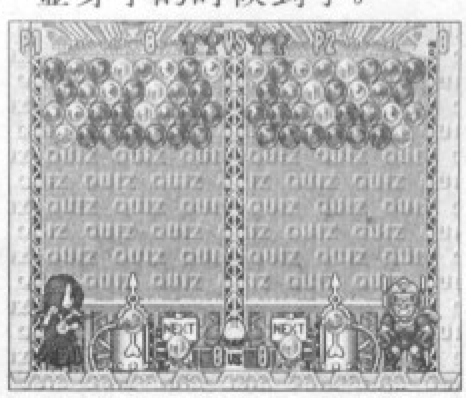
《泡泡龙3》除了画面比前作更为美丽外，最大的特点就是人物增多，这次登场的人物除了泡泡龙外，还有外形各异，且都身怀绝技的其他7个人物，居然还包括“音速超人”，也难怪，反正是TAITO公司作品中的人物嘛!《泡泡龙3》除了人物种类增多，还有很多新要素及多种模式在等待你。前作中使用熟练的反弹，这次更伸展到了顶壁，由于反射的角度增加，如果没有瞄准线的话，恐怕难度又增大了不少。此外，特殊球除保持前作的特点外，亦增加了几种新的功能，要熟悉特殊球的用法，一定要先在练习模式中多磨合，到了过关或对战时，才能充分发挥它们的作用，以帮助你顺利取胜。在各种模式中，收录了前作的怀旧模式、街机模式、对战模式、练习模式和评价模式等，其中怀旧模式决不能忽略，总共有1025关，有信心到头吗?评价模式是对你所设定的几关中，进行得分评价，得分高低往往和所花的时间、一次消除的泡泡数量有很大的关系。喜欢《泡泡龙》系列的朋友，再次一显身手的时候到了。


▲ 单人模式享有宽屏特权。


▲ 活用特殊泡泡的作用。



▲ 哇！音速超人？


▲ 对战模式中决不留情。

大航海時代II

SS			
厂商	KOEI	类型	SLG
发售日	3月28日	媒体	CD-ROM

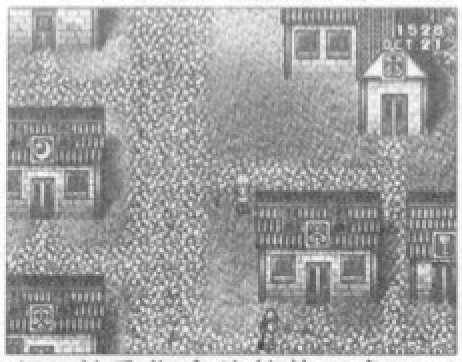


▲ 冷艳的红发女海贼。

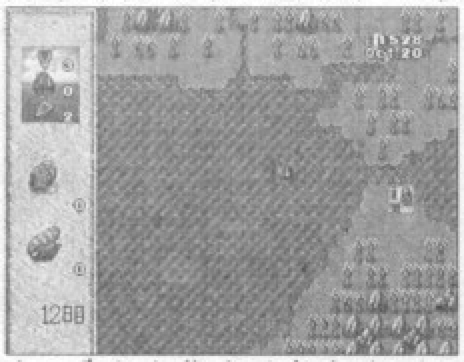
《大航海时代》可以说是众多玩家极为熟悉的系列游戏，从MD上的《大航海时代》到《大航海时代Ⅱ》，游戏有了长足的进步。早在三年前SF、PC就进入了《大航海时代Ⅱ》，然而，并不算什么新作品的这款游戏，如今又登陆SS，可见，次世代主机对待优秀节目一直敞开着大门。

大航海时代讲述的是16世纪的故事。6名身世不同的人物，他们都有自身的情节，其中有的想成为地理学家，有的想成为商业家，有的想成为冒险家，还有的要为兄报仇。游戏开始时，你可选择其中一名，不管用哪一位都可以去经商、探宝、战争。如果经商你可以在130个港口买取特产，再到其它港口卖掉；如果是探宝，你可在世界所有的海岸线上探索；如果是战争，你则要有佣兵去与海上敌国军舰作战。总而言之，你要购买船只建立自己的船队，还要有水手和可以帮助你的船长，出海前必须带足食粮和水，才能开始大海航行。然而，航行途中还会遇到许多危险，比如海盗的抢劫、大海的风暴、船上的瘟疫，这些都会给你带来危机，只有克服重重困难，才能破浪前进。此游戏制作非常细致，航船可按自己的设计制造，买货可以侃价，做生意可在王国中得到免税等，还有一些小秘密：夜间可购买特别道具，在某些港口把商业开发到一定程度可制造新船等。

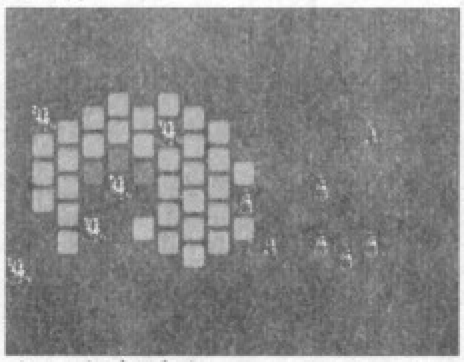
努力吧，让我们在“大航海时代”乘风破浪，一帆风顺！



▲ 制图优秀的村镇一角。



▲ 希望也能发现新大陆。



▲ 商船遭劫。



▲ 收服了海盗大头目。

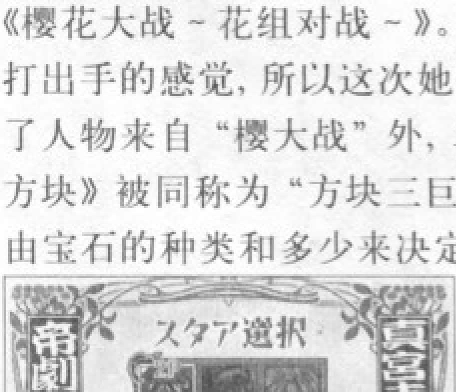
樱花大战 ~花组对战~



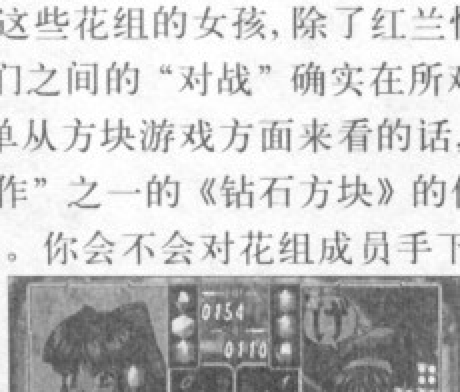
◀ 『花组』合影虽然漂亮，但却得来不易，你能在游戏中见到吗？

SS			
厂商	SEGA	类型	PUZ
发售日	3月28日	媒体	CD-ROM

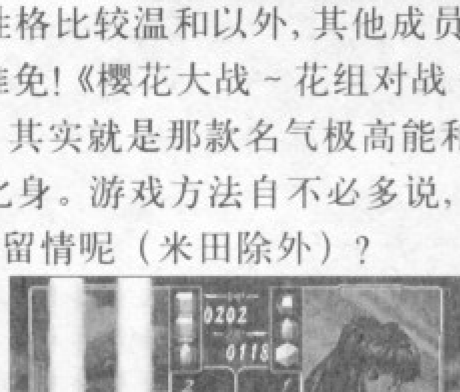
继《咖喱方块》、《天地方块》(俗称)后，又一款方块类型的游戏在SS上登场，而这款游戏的人物也是玩家朋友们非常熟悉的——她们是来自SEGA公司的超级人气大作《樱花大战》中的花组成员，她们今次特来参加SEGA公司“举办”的《樱花大战~花组对战~》。这些花组的女孩，除了红兰性格比较温和以外，其他成员往往两三句不对付就有要大打出手的感觉，所以这次她们之间的“对战”确实在所难免！《樱花大战~花组对战~》的游戏系统非常简单，除了人物来自“樱大战”外，单从方块游戏方面来看的话，其实就是那款名气极高能和《咖喱方块》以及《俄罗斯方块》被同称为“方块三巨作”之一的《钻石方块》的化身。游戏方法自不必多说，而游戏难度高低之分不过是由宝石的种类和多少来决定。你会不会对花组成员手下留情呢（米田除外）？



▲ 隐藏人物出场了。



▲ 天上能掉下逆转馅饼吗？



▲ 超、超、超必杀！



▲ 樱花和大神梦中的一幕。

龙王战记

SS	厂商 DATAM POLYSTAR	类型 RPG
	发售日 3月28日	媒体 CD-ROM

以4名女孩为主角的著名RPG游戏《龙王战记》，终于在DATAM POLYSTAR公司的长期开发制作后于SS主机上露出了庐山真面目。以往的系列作品虽然也有大量FANS的支持，但由于容量的限制，始终是只有吸引人的故事情节而缺少漂亮的战斗画面，而这回借助CD—ROM的巨大存储量，定会使画面质量提高许多。

进入游戏你便会发现，由CD媒体支持的画面除了颜色非常丰富外，解析度也十分之高。故事情节非常有趣且曲折。最吸引人之处除了角色的人语配音之外，当然要属穿插情节的大量动画片段了，玩此游戏大可当是看动画版，相信这样的设计定会使玩者更投入。此外，游戏的许多特殊设计也独具一格，例如观看角色能力画面时，除了可看到角色的大幅特写画面外，更有多种如生日、血型、身高、趣味、爱好等其他同类作品中所没有的全新资料，这样，便可使你对游戏中的主人公们更加了解，完全达到"角色扮演"的目的。还有，战斗画面也可以说很有新意，表面看来，只属于普通3DRPG的战斗画面，但若仔细观察，便会发现设计的过人之处——在你击倒敌人后，敌人不会马上死掉，而是跌倒在地并手举写有"K.O"的牌子，非常有意思，但由于倒地的敌人还有复活的可能，所以即使是举有"K.O"牌子的敌人，亦需要认真对待。作为一款正统的RPG游戏，类似宿屋、武器屋、道具屋一类的地方处处可见，外形各异的敌人也比比皆是。

▶人物美工尚佳。



▶武器装备品种繁多。



▶慢着！这"K.O"不是格斗游戏中的专有名词吗？居然也会出现在RPG中。





SS	厂商 SEGA	类型 SPT
	发售日 3月28日	媒体 CD-ROM

由SEGA公司制作的《职业棒球》系列是和《V GOAL' 足球》几乎同期推出的姊妹作。在当今世界上，棒球虽然不及足球、篮球火爆，但同样是颇受人们欢迎的体育项目之一，这款《职业棒球' 97》无疑像一针兴奋剂，使无数棒球爱好者再次沉浸在激烈的比赛氛围中。

比起前作，《职业棒球' 97》最大的改良在于画面中登场选手的动作部分完全采用了3D化投打画面，这虽然令操作性显得略微繁琐，但选手动作及视觉感受都比前作有着明显的提高，你在比赛中见到的熟悉动作在本游戏中同样能见到。另外，《职业棒球' 97》全部采用最新赛季的队员名单，除了由日本棒球机构、职业棒球12团公认的所有队员都采用实名出场外，你还可以像前作那样自己设计制作一个新球员，并可以帮他设定各方面能力，甚至还可以设定他的爱好、特长、习惯、星座、血型，以及转会费、年薪等个人资料，凡是真实选手拥有的他都可以拥有，这真可以说是面面俱到。赛场方面，仍然有东京、广岛、横滨、神户、大阪、福冈等12个大型棒球赛场，在选择赛场时还配有容纳人数、场地长、宽等资料。名古屋和大阪赛场的顶部防雨网已经完成，在雨天也可以安心观看比赛，最有趣的是在最新资料的衬托下，这点也不例外被编入游戏中。

现在预言今年谁会获得联赛的首位还为时尚早，但如果在游戏中努力的话，你将会有自己的答案，喜欢棒球的朋友们，这将是一款能让你叹为观止的作品。



◀'97赛季全新阵容。



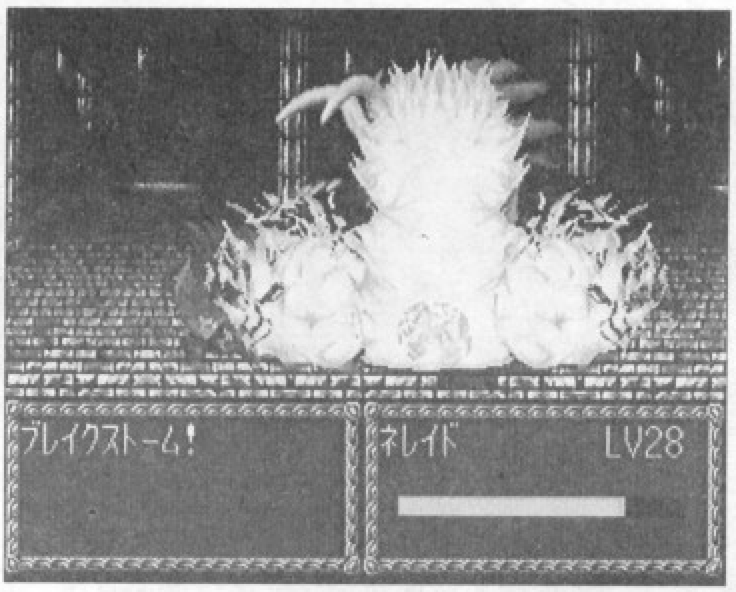
◀全垒打！全垒打！



◀最终的比赛成绩。

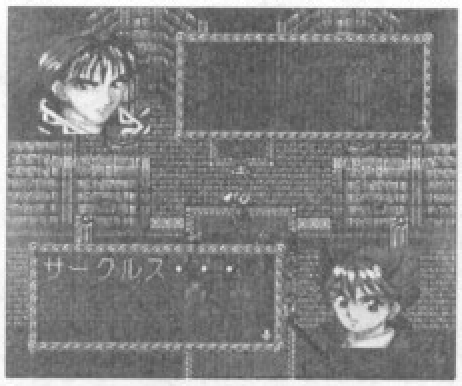
远方的故事 ~破亡之舞~

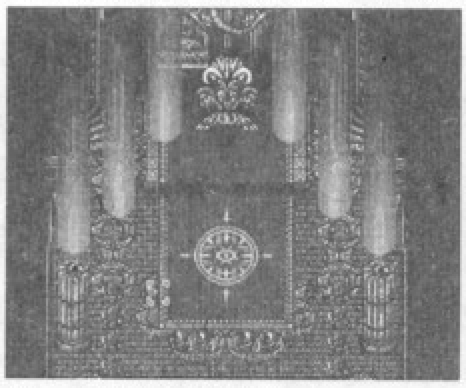
SS		
	厂商　ANGEL	类型　SLG
	发售日　3月28日	媒体　CD-ROM



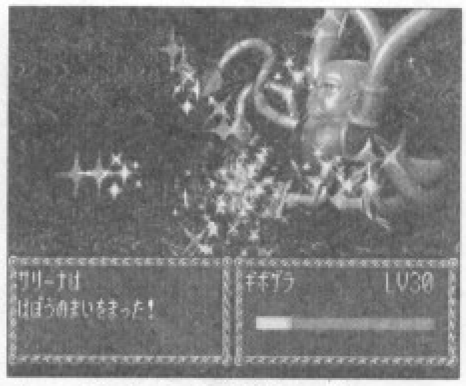
当年曾在超任上出现过的《远方的故事》如今又出现在了SS之上，作为续篇，尤其是次世代上的续篇——《远方的故事~破亡之舞~》，无论画面还是音质自然是要比16位机高出一大截。

上手这个游戏后，给人的第一感觉是：好容易呀！的确如此，创作者似乎是要把大家从痛苦的笼城战、野战中解脱出来，让玩过这个游戏的人都说："世界上还有这么轻松的SLG呀!"游戏中的"死亡"和"复活"简直成了如同儿戏一般的事情，我军有人战死后，尸体依然会留在战场上，只是颜色变暗并打了个叉子而已。这时，只需令一个僧侣或手执"复活之杖"的人物上前"攻击"一下，死尸就会复苏！作战是没有时间限制的，敌人也多为庸碌之辈，一击即溃，无须畏惧。到末章时，敌人虽然会有众多人马，可我军也是铁马啸嘶、衣甲鲜明、战士如潮，并且还可以在村落中雇佣佣兵，区区几个残敌有何猖狂资本？另外，我军将士长级也非常之快，经常是几章没看就长N多级！猛起来也不是人力可以阻止的。尽管此作的游戏方法比较容易，但作品本身是很优秀的。对于战斗画面还是要公正地说一句："真的非常漂亮。"特别是敌人被击败之后，哭着飞上天的Q版镜头，非常有趣！


▲　传统式的对话情节。


▲　决战即将来临。


▲　人物状态。

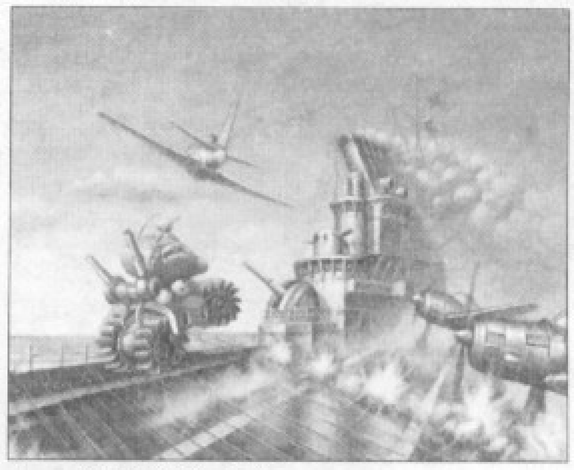

▲　战斗画面依然如故。

合金弹头

SS		
	厂商　SNK	类型　ACT
	发售日　4月4日	媒体　CD-ROM+扩张卡


▲　人在边缘。

激烈、火爆、可笑就是这个深受好评的《合金弹头》的特点，也许大家在街机上已玩过或见过它。现在，此游戏已在SS上推出，不过要配置土星加速卡。


▲　免费派送画集。

本游戏的内容很有趣，虽然也是勇士击败黑暗势力的故事，但是过程中却穿插着许多幽默，如游戏一开始会见到敌人围坐在一起吃烤鸡，船被击沉后敌人小士兵拼命地抽水等场面。最有意思的是在游戏中可以上坦克攻击，但坦克却会做出各种人的动作，如跳跃、卧倒，就连挨到敌人打击时也会做出如同街霸游戏中挨打时的仰头！


▲　猜猜我在哪里？

游戏中需要救一些人质，救出他们可得到强力武器，不过他们待的有些地方是隐藏的，不很显眼。破坏的欲望在这里可以得到充分的满足，每关中都有许多能毁掉的建筑物和其他东西，当震耳欲聋和几乎满屏的爆炸同时发生时，你甚至会感觉自己已不存在了。《合金弹头》共计6关，难度较高，可双人合作。攻击方法自然多种多样，能扎刀、射击，扔爆雷会把敌人炸得四处乱飞！你是否想尽快玩到这个有趣而火爆的优秀游戏，那么找来《合金弹头》进入这个令人兴奋不已的世界吧！

QUDVADIS2 惑星强袭



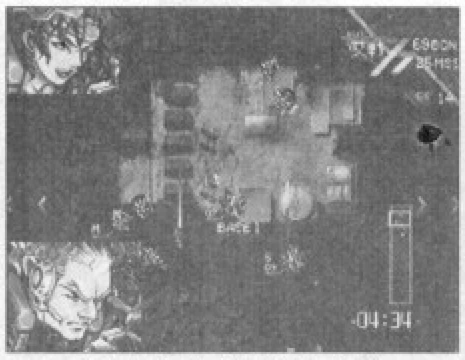
SS		
	厂商　GLAMS	类型　S.RPG
	发售日　4月4日	媒体　CD-ROM

宣传了很久的CLAMS超级大作《QUDVADIS2~惑星强袭~》，终于以2CD的华丽阵容登场了!该作不仅有大量优质的动画、精美的作战场景、庞大的配音队伍以及优美的乐曲，而且游戏的故事情节也非常出色。那是一个和平而美丽的星球，只因人类的愚蠢而使她成了一片废墟。在大统领就任的仪式上，乱军突然出现，击伤了大统领并和政府军展开了巷战，从而发生了战争。国破山河碎，主角就在这样的背景下加入了战团，他为恢复那失去的和谐而痛苦挣扎。

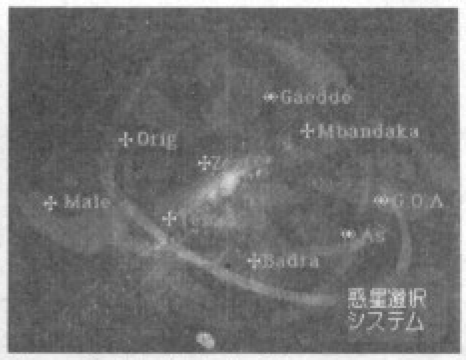
战争是以小队为最大作战单位的，战前会有胜利条件和作战提示的文字显示，然后可以对队员的机种分配、武器分发作出指示。因为这个游戏是所谓的完全即时作战，也就是说，作战之时，敌我双方都会同时行动，而且你的军团人马要一个个操作。在操作时，其他队员和敌人依然在行动，不会等待你进行思考!战后，总司令部会送来大批的装备和人员进行补充，这时，你的队员会越来越多，战场操作会越来越困难……然而，敢于挑战困难的朋友是不会被吓倒的，何况美树本晴彦设计的作品都有极其委婉的爱情故事，本作自然不会背离这个宗旨，好好感动一下吧!







▲ 全新的即时战斗系统。

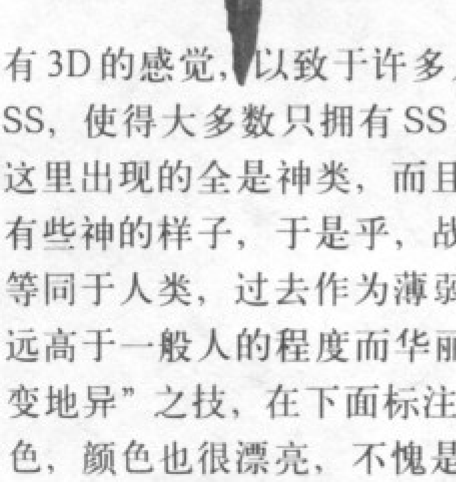


▲ 选择作战地域。

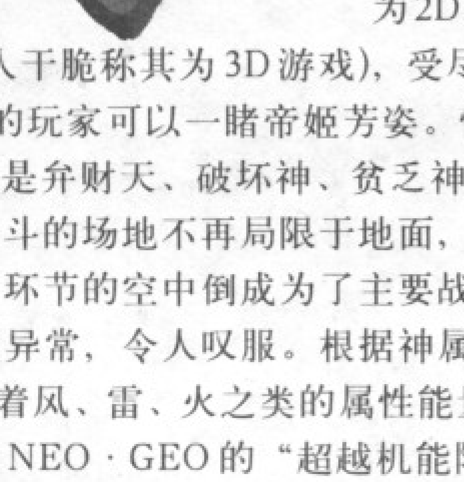
神凰拳

SS		
	厂商　SAURUS	类型　FGT
	发售日　4月4日	媒体　CD-ROM

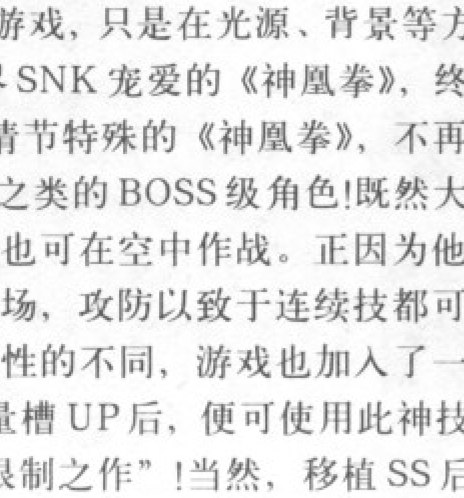
作为一直被号称为NEO·GEO的第一个3D游戏(实际乃为2D游戏，只是在光源、背景等方面作了比较特殊的处理，很有3D的感觉，以致于许多人干脆称其为3D游戏)，受尽SNK宠爱的《神凰拳》，终于也随其他姐妹之后，下嫁SS，使得大多数只拥有SS的玩家可以一睹帝姬芳姿。情节特殊的《神凰拳》，不再有神灵附体的情况，因为在这里出现的全是神类，而且是弁财天、破坏神、贫乏神之类的BOSS级角色!既然大家全是神类，那么自然也要有些神的样子，于是乎，战斗的场地不再局限于地面，也可在空中作战。正因为他们是神，所以格斗方式不再等同于人类，过去作为薄弱环节的空中倒成为了主要战场，攻防以致于连续技都可在空中进行。必杀技的力量远高于一般人的程度而华丽异常，令人叹服。根据神属性的不同，游戏也加入了一些特殊属性技，即所谓“天变地异”之技，在下面标注着风、雷、火之类的属性能量槽UP后，便可使用此神技。此游戏的人物设计相当出色，颜色也很漂亮，不愧是NEO·GEO的“超越机能限制之作”!当然，移植SS后，面对众多的3D、2D格斗游戏，《神凰拳》究竟会是纳如珍物，还是被打入冷宫，这就要看玩家的个人兴趣了。



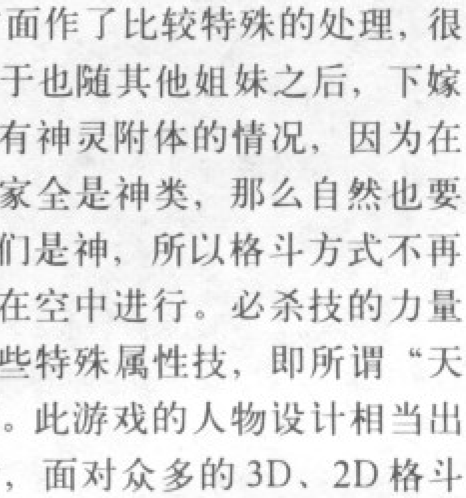
▲ 又是选人画面。



▲ 我……打!打!打!



▲ 标准体形的BOSS。



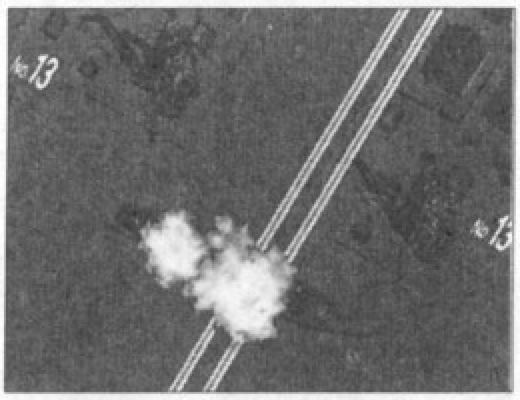
▲ 为什么受伤的总是我?

新海底軍艦 鋼鉄の孤独

SS			
	厂商 ASCII	类型 SLG
	发售日 4月4日	媒体 CD-ROM



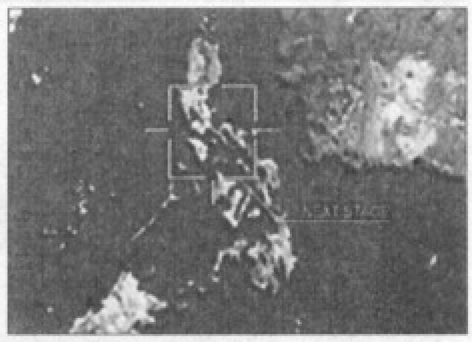
▶六角格！分明是模仿。

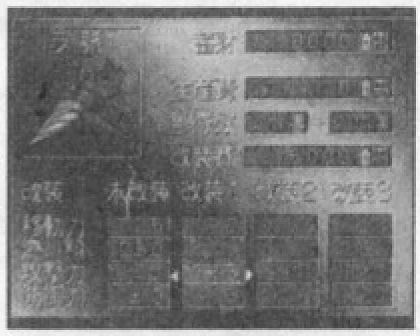


▶完了，被击中了！

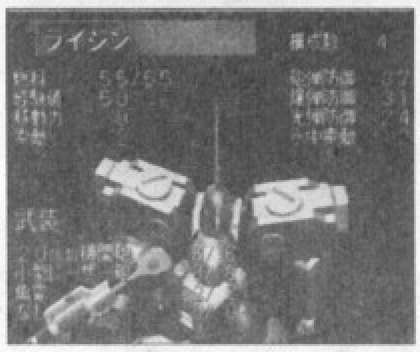
地球遭到巨大UFO群攻击，全境沦陷，在有坂真铁、有坂刚父子率领下，一艘沉默数十年的战舰启动了，它为人类的生存而战。这是由漫画巨匠安彦良知、小林诚设计的SLG类游戏大作《新海底军舰～钢铁的孤独～》的故事梗概。

游戏开始之时，是一段魅力十足的动画，动画达到了OVA的水准!其实，这个游戏和以往这类作品十分相似，只不过没有那么强大的舰队而已。你要指挥的是一艘超级战舰和一支超级舰载兵器攻击队。作战目的是解放全世界的敌占区，而你这支军队生存期的长短，完全是依解放区供应军事资金的多少而定。也就是说，解放的都市越多，军事资金也就越多，而你的军团就越壮大。不过，敌人也极为强大，小心为是!





◀这是什么新式武器？



◀是×××大战吗？

我军的主要兵器为冰龙、轰风等三种，注意数量，不可盲目生产，要在新的战争形势下机动生产。在战争中，有时会有第三势力出现，善恶未卜，既有可能是我方，也有可能为敌方，看运气吧!"生存还是毁灭"，命运掌握在你的手中!

逆鳞弹



SS		
	厂商 VIRGIN	类型 STG
	发售日 4月18日	媒体 CD-ROM

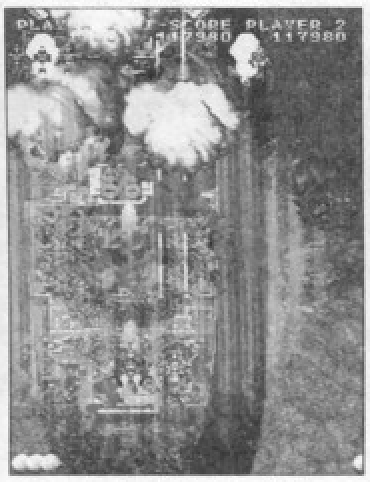
《逆鳞弹》这款移植自街机的人气鼎沸之作，经过几次三番的时日拖延，终于完工发卖，也许这就是所谓好事多磨吧!

故事仍然发生在多灾多难的地球，由于第三类的侵入等等灾难，令这个银河系中最倒霉的行星破败不堪。于是"天将降大任于斯人也"——主角和他的朋友们出世，他们驾着飞机担当了挽救地球的"大任"。SS的2D处理机能百分之百值得信赖。本作美工优秀，场景宏大，作战激烈，行动流畅自如。而最过瘾的是，不会再有旧时ACT游戏"打豆粒"的感觉，机上火力强劲，以致超过敌人。特别是放保险时，豪华无比，令玩者简直不敢相信这是自机的兵器！因为一直以为如此恐怖的兵器是敌人大将的专利，不想今天竟会为我所用。敌人的机械设计非常棒，令爱好精密机械的朋友们不忍下手将之打成一堆废铁。太了不起了！《逆鳞弹》可谓射击游戏之精华。

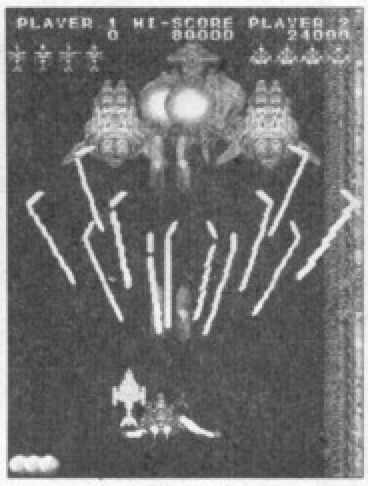
来吧，人类之敌，等待你们的是死亡!



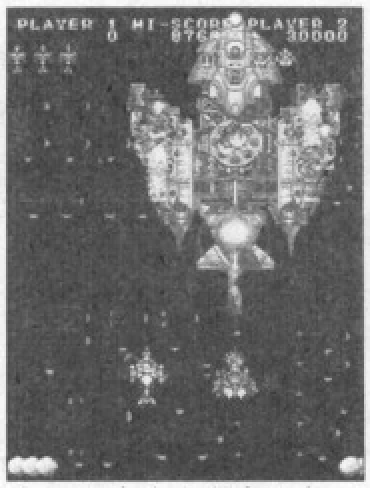
▲ 快选！赶快选！



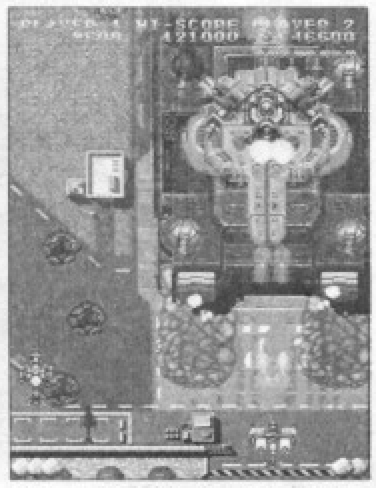
▲ 骷髅弹极具威力。



▲ 瞄准了再打。



▲ 火力这么猛怎么躲？

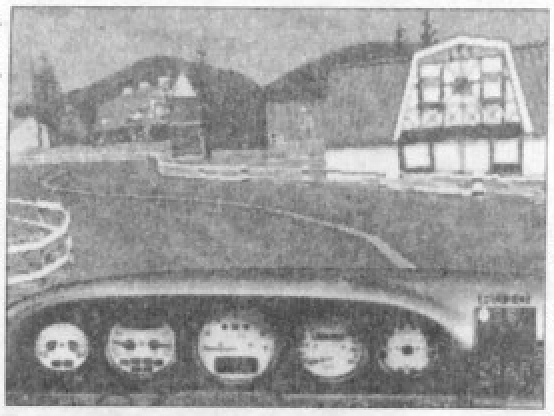


▲ 还用问吗？放保险。

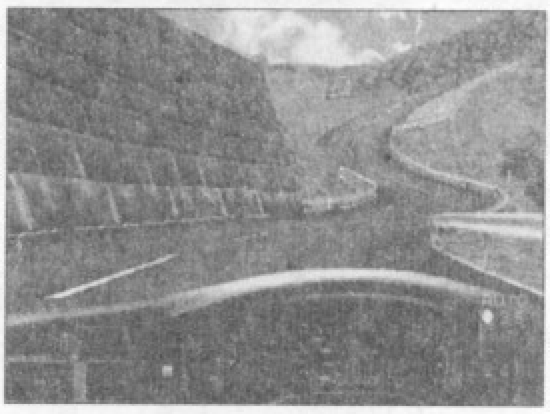




SS			
SS	厂商　ATLUS	类型　RAC
	发售日　4月18日	媒体　CD-ROM



▶汽车内部构造。



▶路好像不大好走。

《山崖赛车王Ⅱ》是SS上的赛车游戏，没想到SS的3D机能也能发挥到这么高的水准，了不起的ATLUS!

游戏中可选用的赛车达18辆之多，这些车的实力各有所长，至于用哪辆车，依你的兴趣自选好了。顾名思义，《山崖赛车王Ⅱ》的难度一定不低，游戏中的赛道全是山路，崎岖难行，当然啦，这必竟只是游戏而已。既然是如此难走的山路，那么，对赛车的改进、修理就一定要多加注意，有机会时要多看看配件，只要是上等配件千万不要吝惜钱财，赶快购入，只有把爱车装备成无敌之车才是最重要的。

游戏中的赛道崎岖漫长，比一般同类游戏麻烦得多。不过，3D的景致相当漂亮，赛车飞驰时，赛道两旁景物连贯、流畅、色泽鲜艳、绘画精致，如同真的驱车奔驰在山区的大道上，再加上上乘的音效，令生活在大城市中无机会开车的人们可以在这款游戏中体会到飚车族的乐趣。

ATLUS本身对这个游戏是非常重视的，在游戏发售的同时配发了方向盘，方向盘上居然还有十字键和按键！抱着方向盘“切”《街霸》的感觉大概更是别有风味。

黑色黎明

SS	厂商　VIRGIN	类型　STG
	发售日　4月25日	媒体　CD-ROM



▲ 3D效果十分突出。

本世纪末，局部战争依然不断，黑道及反政府势力嚣张，国家精锐部队，最优秀的现代化机械兵团出动，为世界的和平与国家的繁荣稳定而战！这就是《黑色黎明》所要叙述的故事。

当你驾驶着最优秀的AH-69型武装直升机，便进入了战斗。游戏中高水准的3D画面，使得前进、后退、上升、下降移动自由、逼真至极。而且视点有4种之多，适合各种习惯的玩家操作。作战由上司们安排，城市狙击战、拯救人质等等，任务一个接一个，你只管去做就行。干好了，升官、勋章以及长工资等全有你的份。输了也没关系，不过是GAME OVER，机会多多。当然，你也不是孤军作战，自有友军相助。所谓政府军本应是由多数人组成的军团，而反政府的只该是一小部分，凭什么一般的作战游戏我方都只派一二架飞机和成百上千的敌人拼命？好在本机的武器很多，且火力强劲，座舱内部也非常真实，如果可以配上体感设备，那就太出色了。作战系统也挺真实，无论街机还是家用机的座舱射击游戏，基本作战系统一致，操作起来不会有什么困难。

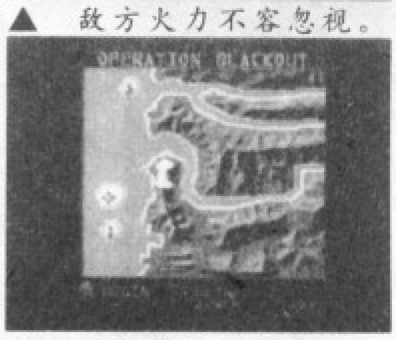
游戏画面似乎略显粗糙了一点，马赛克效应时有发生，和某些3D座仓射击游戏相比确实有些美中不足，什么事情都不会十全十美的嘛。尽管如此，游戏本身之实力还是不可低估的，祝你早早升官赚勋章好了！



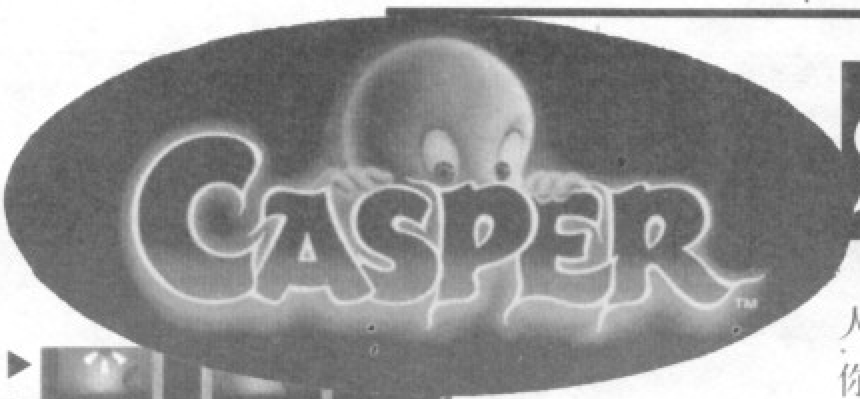
▲ 活用即时演算机能。



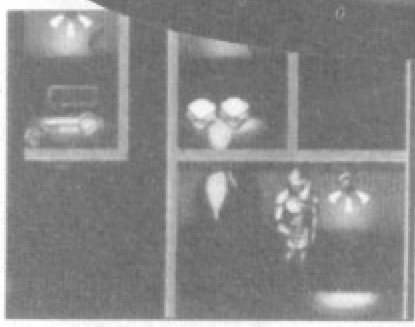
▲ 敌方火力不容忽视。



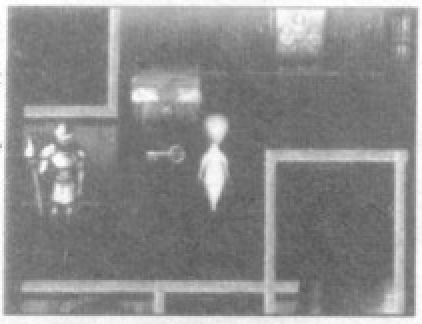
▲ 注意观察地图。



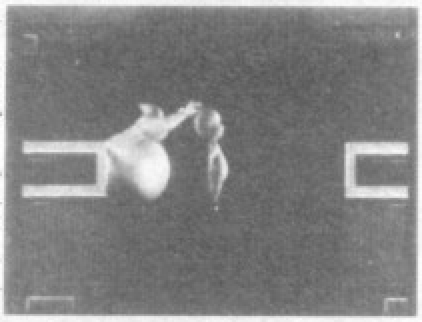
SS		
	厂商 EAV	类型 AVG
	发售日 4月25日	媒体 CD-ROM



在房间内穿梭。



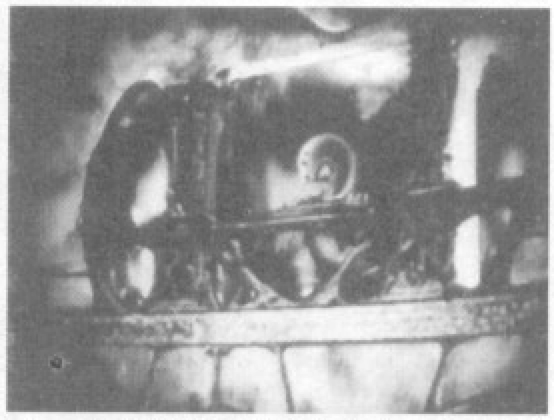
噢！找到钥匙了。



别跑！我是你叔叔。

由环球电影公司拍摄的人气电影《鬼马小精灵》不知你看过没有？影片中那个既调皮又可爱的善良小精灵——“CASPER”使这部影片进入了'95美国十大卖座电影榜。

如今，这部优秀的影片自然也得到了在家用游戏机上表现自己的机会，虽然本文介绍的是SS版本，但据说PS版也会在不久的将来推出。

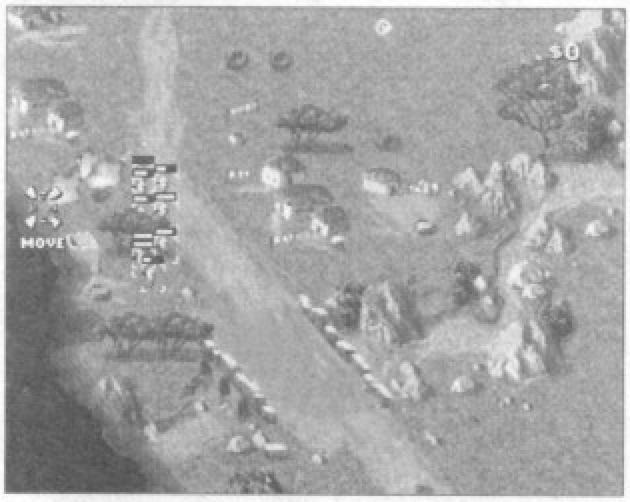


▲ 这便是游戏的主人公——**调皮可爱的**CASPER。

在《鬼马小精灵》中，你所操作的人物便是那个可爱的小精灵——“CASPER”。游戏基本属动作类，但由于加入了一些例如取得钥匙等解谜要素，使得本来就充满神秘感的古堡更蒙上了一层AVG游戏的色彩。对“CASPER”生命有威胁的除了他的三个捣蛋叔叔外，类似火炉一类的物体也不可乱接触，否则会无故减少体力，甚是不值。此外，要注意的便是一些有利的机关和道具，例如门开关和灯开关，按A键便可进入，如果遇到位置较高的开关，便要按L、R键切换位置的高低。而获得道具后，在适当的时候便可按X或Z键选择、按L键使用。必须注意的是，游戏中在类似通风口之类的地方一定要使用变身道具才能通过。至于游戏的最终目的，是防止“叔叔们”给那个心理医生和他的女儿带来麻烦，既然“CASPER”心中暗恋着那个女孩，那你就来帮帮他的忙吧!喜欢这部电影的朋友们，不妨看一看“CASPER”在游戏中的表现如何!

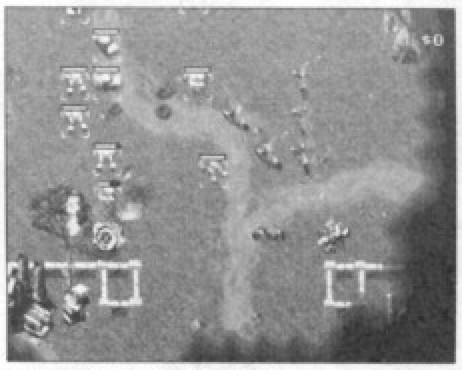
SS		
	厂商 SEGA	类型 SLG
	发售日 4月25日	媒体 CD-ROM × 2

命令与征服

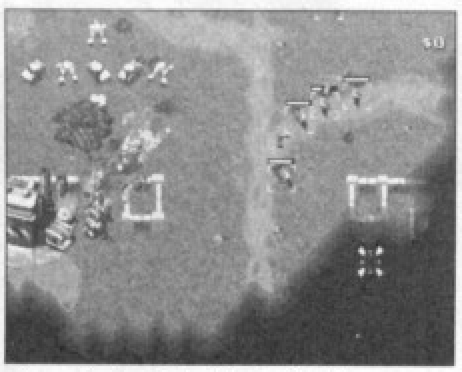


这是PC之王牌作品，也是少数几个能在各年龄层都有玩家的SLG游戏，今日由PC移植SS，也是意料中事。SEGA的浩大势力和SS的强大机能完美结合，造就了C&C的完全移植。

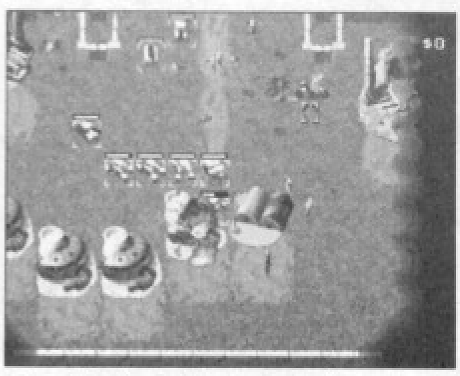
据说“移植自电脑的游戏会打折扣”，然而那是MD、SFC时代的说法，现在这样说恐怕就有些过时了。且不说《信长》、《三国》等等，即使《命令与征服》似乎除不对应鼠标而稍嫌麻烦外，画面质量的优秀程度可以说是有过之而无不及也。情节及操作和电脑基本无异，同样是率领机械化军团与“光头党”（PC玩家们之“爱称”）作战，并在各个战场将之歼灭，最后直捣巢穴，根绝其党羽。初临战场时，除本军聚集地外，四周一片漆黑，需要你自己逐步探索。因为两眼漆黑，说不定哪里就会有敌人的伏兵出现，所以行进时一定要小心，以免遭受巨大损失。当实力强大后，我军还可开发原子弹、粒子炮等超强兵器，给敌人以彻底的毁灭性打击。兵团会战的场景非常壮观，战斗的激烈、残酷，令人不寒而栗。但是，游戏必竟只是游戏，不必太当真。游戏中还穿插了大量迫力十足的电影和3D动画场景，宏大而壮美！让我们在这款游戏中去执行“命令”，“征服”敌人，维护世界和平吧!



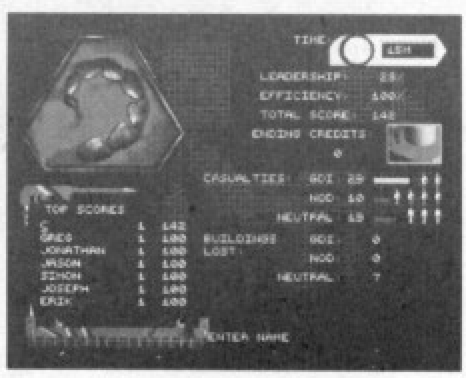
▲ 发现新的目标。



▲ 向未开拓地区进发。



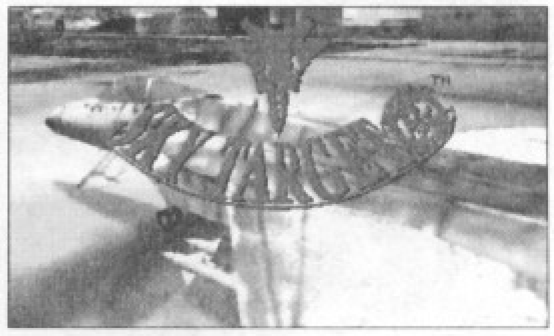
▲ 战斗系统独具魅力。



▲ 奇怪的标志。

空中目标

SS		
	厂商　SEGA	类型　STG
	发售日　4月25日	媒体　CD-ROM



由SEGA公司制作的街机体感3D射击大作《SKY　TARGET》(《空中目标》)是一款类似《冲破火网》的人气游戏，在街机上玩过此游戏的朋友，一定会对游戏中逼真而具有压迫感的高清晰度画面和那震耳欲聋的隆隆引擎声音记忆犹新。

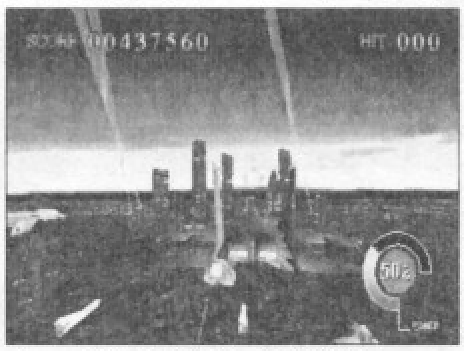
拥有SS主机的朋友终于可以在家中一睹超级空战游戏《空中目标》的魅力了。在SS版中，此游戏加入了新的故事情节：199X年10月17日，在美军绝密开发新型次世代精锐战斗机"XF/A—49白剑"的最后阶段，负责主管开发"航空宇宙兵器开发"的人员盗取了机密开发资料后逃走，而你的任务就是驾驶"铁的翼"出战，夺回资料并找回下落不明的"XF/A—49白剑"战机。

SS版的《空中目标》有很多地方较街机作了改良，例如，每关之后，都有战斗结果的确认，其中包括击落敌人的百分率、主枪和飞弹的命中率、自机体的损坏率和完成任务所用的时间等，以这些总和来评定玩者的最后得分。帮助你完成任务的"铁的翼"战机共有四种类型，分别是双引擎，可变翼并装备了火焰管制装置的电子机器的改良型"E—15S/MTD"；作为现阶段美国空军主力战斗机，并具备高空曲线飞行能力的强力高空战斗机"RAFALEM"；追加了空对地攻击，并作出短距离着陆性能改良的高机动性战机"E—14D　SUPER TOMEAT"；被称为21世纪空、海军主力战斗机，实际上正处于开发中，并搭载着多种高性能武器的新世纪梦幻型战斗机"E—16C　FIGHTING　FALCON"，这四种强力战斗机各有千秋，须区分使用。

如果你有重低音效果的音响，游戏的作战画面和音响相连后的音响效果相信不会比街机逊色，而在画面方面，采用了与街机同样的即时演算机能，并且在速度感方面非常流畅。



▲　"猎鹰"登场。


▲　"响尾蛇"直捣敌机。



▲　两个选择，走哪边呢？



▲　敌方的巨型"空中目标"。

机动战士Z高达

SS		
	厂商　BANDAI	类型　ACT
	发售日　4月25日	媒体　CD-ROM


◀不多见的动作派高达。


◀我劈，我砍，真过瘾！


◀情节由动画连接。

许多年过去了，虽然有着《攻克机动队》、《AKIRA》、《铳梦》等无数巨作涌现，但《高达》至高无上的地位始终屹立未倒，无论是美树本晴彦、安彦良和等著名漫画家都曾为其设定资料，高达简直享受了漫画界、游戏界、动画界的至高荣誉。

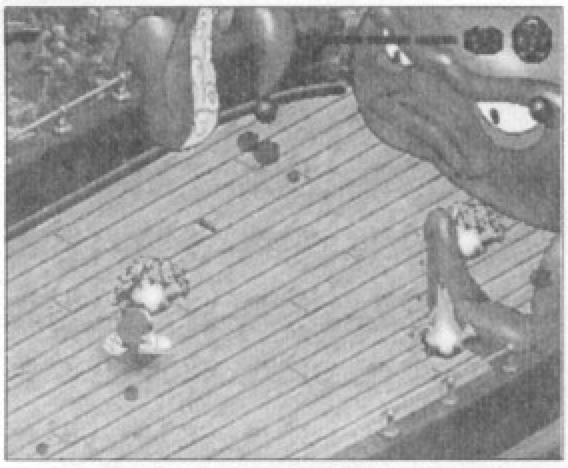


《机动战士Z高达》的动画质量、情节都可算为该系列中的佳品，它虽为横版射击游戏，但景物全部是3D，也就是说，你将在一个立体空间作战，敌人可以八方来袭。作战时无论铳击还是白刃战都相当华丽，机型种类也非常之多，在同类游戏中是相当出众的。作战时，还会有许多情节动画插入，玩一遍《机动战士Z高达》也就等于看了一部优秀的剧场版动画!真不愧是"百代"，实力的确强大。

如果原画设定还是大河原邦男的话，那么，这款游戏就更值得一玩了!

七喜小子

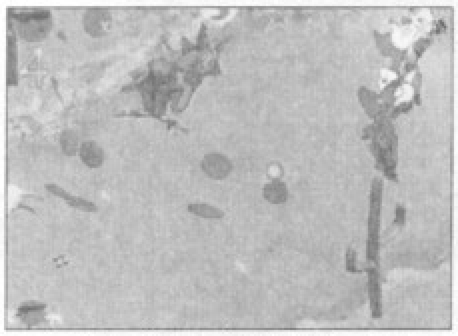
PS SS			
厂商	VIRGIN	类型	ACT
发售日	PS/SS1.10	媒体	CD-ROM

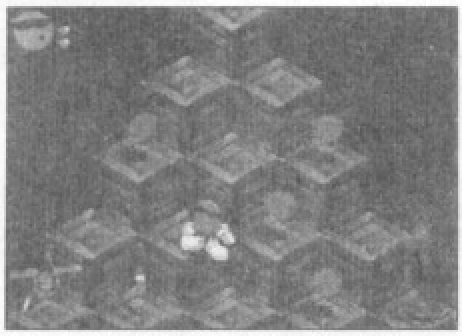

▶看招，给蝶怪！

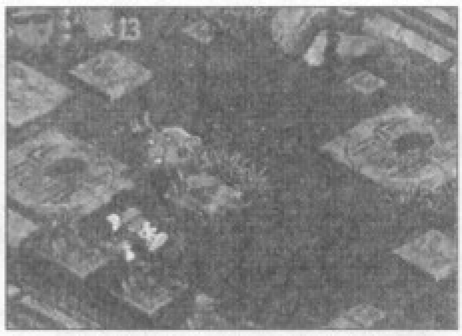
世界驰名饮料“7UP”(七喜)之代表人物七喜小子再次出现，而且是在SS、PS同时登场!这阵子似乎各种饮料都在利用次世代扩大影响。

也许是由于“玛里奥”的大成功吧,《七喜小子》也采用了45°角斜视作战。无论敌人还是我方的七喜小子形像都非常可爱，的确给人以“七喜”饮料的清爽感觉。不过可不要低估其难度，要想游戏全程“UP”，还当真得下番功夫!当然，仁慈的VIRGIN是不会封死一切活路的，只要认真观察敌人的进攻方法和凭借数以十计的“UP”，早晚有一天会爆机的。

啊!明天再进一箱“七喜”痛饮吧!


▲ 天这么热，我先喝一口!

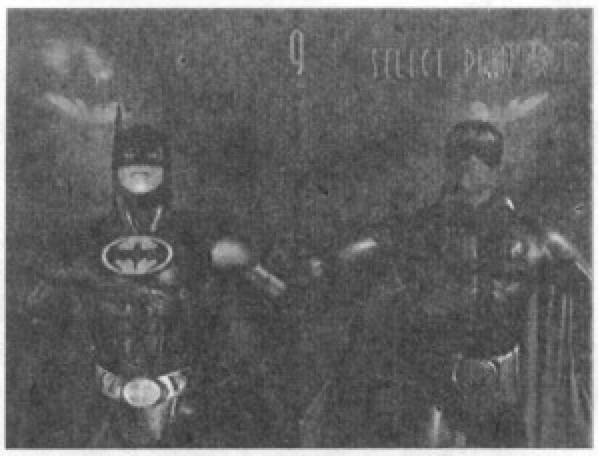

▲ 如何将金币都带走呢?


▲ 野猪追来了，快跑!


▲ 单挑海狮群。

蝙蝠侠3

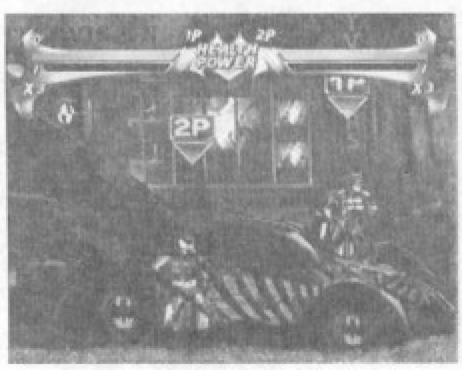
PS SS			
厂商	ACCLAIM	类型	ACT
发售日	PS/SS2.14	媒体	CD-ROM

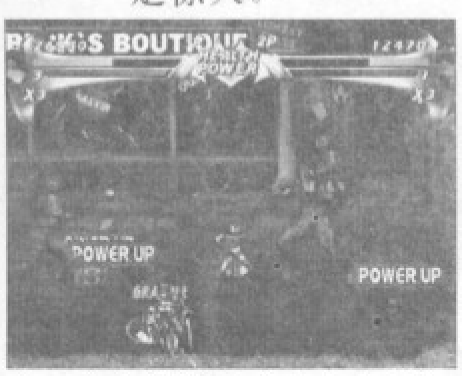

▲ 美国人心目中的英雄人物。


▲ 迷题人的挑战。

熟悉世界影坛的朋友们一定还记得’95美、英电影票房的双料卖座冠军片——《BATMAN FOREVER》(《蝙蝠侠3》)吧!对于这部电影的成功，除了“蝙蝠侠”那家喻户晓、除暴安良的英雄形象外，更主要的便要归功于影坛四大巨星——方基默、金凯利、汤姆李钟斯、尼可姬曼的助阵，他们使这个在卡通片时代便长久不衰的剧本在影坛上出尽风头，以这部电影改编的同名游戏曾经于1995年在SF上推出，相隔两年之后，ACCLAIM再次让这款作品在次世代主机PS及SS上大放光芒。

经过重新设计的《蝙蝠侠3》的游戏类型仍然为横版ACT，画面方面自然也要比SF版华丽得多，尤其是在选择角色画面，会让你怀疑自己是在玩游戏还是在看电影。游戏中可选用“蝙蝠侠”及“罗宾”两人，并可以双人同时进行游戏，也可以两人同时选用不同颜色的同一角色，真是方便。每关的游戏中，都会有数量多得惊人的大量喽罗出现，要统统消灭他们还真不是容易的事情，由于这些小喽罗的“AI”颇高，有时更会前后夹击或绕到你背后偷袭，这定会令你头痛，那些看似不能和蝙蝠侠相提并论的小人物们出拳也够狠，往往来上几拳就能取你性命，而你的“性命”又不太多，盛怒之下，还是选择和朋友一起合力应战吧!每关中都有大量宝物可以取得，并且在关键时刻，蝙蝠侠和罗宾都会放保险来自保，放保险时的威力犹如“原子弹”，甚是惊人。


▲ 二人乘坐“蝙蝠车”杀到。



▲ 怎么忽然变成小矮人了?

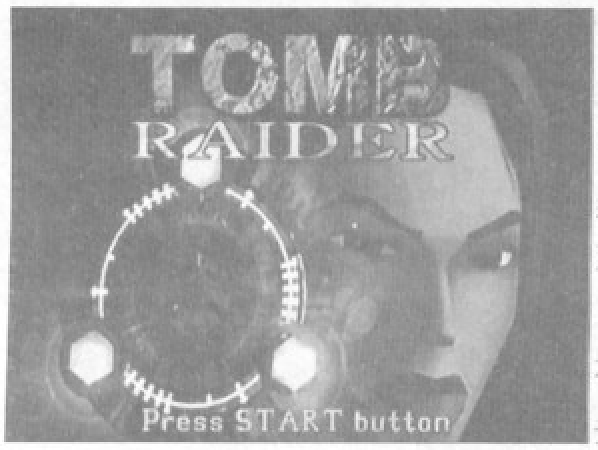

▲ 写实派风格的背景。


▲ 我怒了，别逼我!

古墓历险

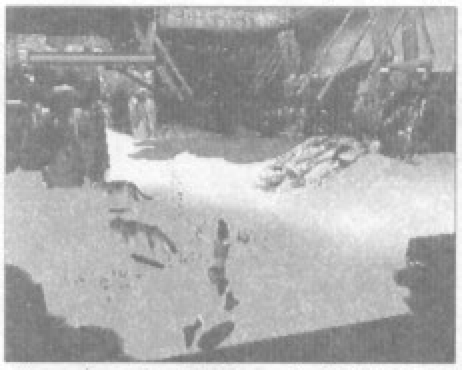
PS SS

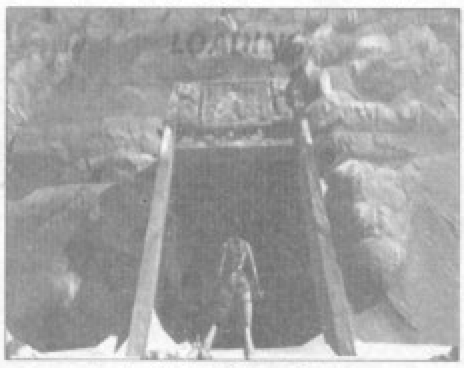
厂商	VICTOR	类型	AVG
发售日	PS2.14/SS1.24	媒体	CD-ROM



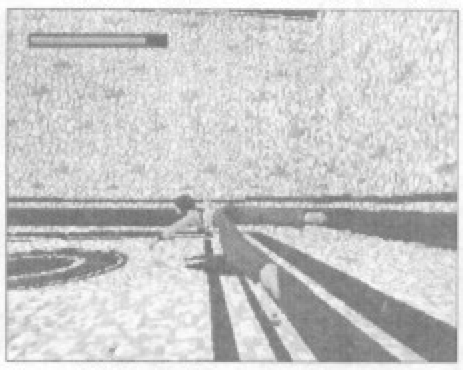
自CAPCOM公司的AVG震撼大作——《BIO HAZARD》面市以来，许多公司都开始将注意力转向了本来并不引人注目的AVG类游戏上。这款《古墓历险》可以说是自《BIO HAZARD》之后水准最高的AVG作品，虽然画面质量不及《BIO HAZARD》，但游戏中的多种高难度技术动作都颇具观赏性，情节也还不错，玩过的朋友对此游戏都持肯定态度。

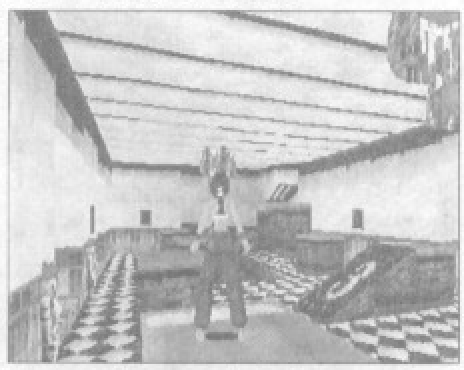
故事讲述一位女冒险家在几座危险重重的墓地探险的经过。在游戏中，有多种武器及大量的野兽、猛禽、怪物出现，更设有众多致命关卡和过关开关于各处，猛兽出没，怪石嶙峋，水流湍急，悬崖绝壁，一不留神随时有可能葬身于古墓之中，这款游戏真是对脑力、想像力、意志力及操作水平的集中考验。整个游戏由多段CG连接，情节极连贯。本游戏是以3D POLAYGON技术制作，虽然操作性不太好，可是要求却极高，特别是跳跃的时候，如果掌握得不好，轻则失去一次机会还需再跳，重则要被活活摔死。最值得一提的要算游水的设计了，无论是游水的姿式或是清澈的池水，都能让见到的人拍案叫绝，不过，如果在水中时间过长，可是会被淹死的!想在水中多游一会儿，还是找个地方换口气吧!敌人的种类多得出奇，小到老鼠、蝙蝠，大到几乎占满整个屏幕的巨大霸王龙，这些敌人在你结束游戏之后仍会出现在眼前。别看这是以动作为主的游戏，如果不加以注意，还真有可能像RPG游戏一样被“卡”住呢!那么，擅长AVG类游戏的朋友，想不想试试自己的身手呢?


▲ 来吧！野狼，谁怕谁呀？



▲ 玛雅遗迹的秘密入口。


▲ 悠闲的水下表演。


▲ 哇！住得真宽敞。

WWF摔角在你家

PS SS

厂商	ACCLAIM	类型	FGT
发售日	PS/SS2.21	媒体	CD-ROM

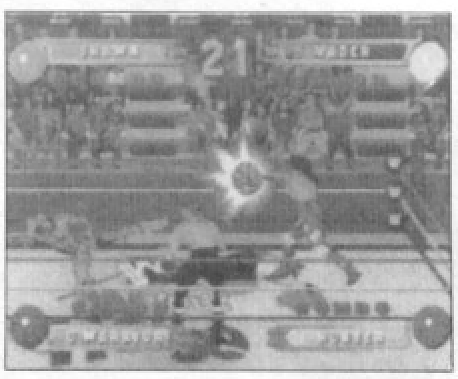



▲ 这些均是WWF麾下的勇士，样子很酷。

美国职业摔角联盟WWF是摔角迷们非常熟悉的标志。虽然他们的表演有时显得不甚真实，但华丽的招式和夸张的动作都能让你有比观看正统摔角比赛更过瘾的感觉。

以WWF为题裁的游戏也曾经在SF及MD主机先后推出过，类型当然都是擂台式的对战摔角模式，制作水准不低，即使是不太喜欢摔角游戏的朋友也会对它另眼相看，这也许就是WWF的魅力吧!

去年，以WWF为题裁的游戏曾经在PS及SS主机上发售过，反应也不错，现在，WWF又来了，这次的《WWF摔角在你家》是ACCLAIM公司推出的系列最新作。与以往的擂台乱斗相比，背景画面非常丰富，登场的摔角手共有10名，都是很熟悉的人物!并且最多可4人同时参战，还可进行协力或对战，这又可以和朋友们一起过过摔角瘾了！新加入的强力武器也是让《WWF摔角在你家》更加火爆的要素之一。



▲ 这岂是真人能使出的招式?


▲ 毫无规则的乱斗。

PS SS			
厂商	ACCLAIM	类型	SPT
发售日	PS/SS2.28	媒体	CD-ROM

太空也入樽


怪物群中的乔丹。


快来人，犯规了！

近年来，美国NBA篮坛明星乔丹、宾尼兔等纷纷出现在电影中，这真是既提高运动员声望又替好莱坞赚钱的好方法。

ACCLAIM公司以体育类的形式同时在PS及SS上推出了由同名电影改编的游戏《SPACE JAM》(《太空也入樽》)。《太空也入樽》的内容是，在乔丹、宾尼兔及一群伙伴中选出3人，与吸收了由因、巴克利、哈达威等球星能力后变成篮坛无敌的怪物们用打篮球的方式以决胜负。从画面上看，《太空也入樽》有些像ACCLAIM公司的拿手好戏《NBA JAM》，只是主角变成了可爱的动物和大块头的怪物，当然还有乔丹。虽然乔丹的能力全满，并且另外两名同伴也可选择出较高的能力，但和怪物们比赛(战斗?)仍不轻松。由于怪物体形庞大，他们不怕攻击，并且可轻易扣篮和充分占有抢篮板球的优势，本来人高马大的乔丹在怪物们中间也变得十分矮小，只有每次确保进攻的成功率，并利用怪物们不多的失误，才有机会取胜。在比赛中，充分使用TURBO (加速) 功能，进入射程后，就可使用“必杀技”，乔丹的必杀技还是像《NBA JAM》中那样的强力扣篮，而宾尼兔的必杀技则是跳到篮球架上向下抛球。其它怪物的必杀技更有“螺旋桨扣篮”等怪异无比的招式。不容忽视的是怪物们的投篮命中率虽然有时不高，但如果让他们抢到篮板球，那么不想让他得分就太难了。

尽管这是一款不太正统的体育类游戏，它却可以让你感觉到在平时篮球游戏中感觉不到的既紧张，又十分快活的心情。

沙漠行动

PS SS			
厂商	EAV	类型	STG
发售日	PS2.28/SS3.28	媒体	CD-ROM



一次没有国籍、没有代号、没有支援的危险任务等待你去执行，如果这次行动失败，那么，将意味着没有国家承认你的身份，而你的任务就是驾驶一架高度武装、武器精良的阿帕奇直升机去解救被扣押的人士，并尽可能破坏敌方的防卫及武器、雷达探测导航系统，在顺利救出被困人员的同时，给敌人以沉重的打击。你将在夜晚出发，经过超低空导航飞行，成功地避开高精度雷达跟踪，逐渐接近目的地，开始你的“沙漠行动”。

这并不是某部电影的内容介绍，而是由EAV公司制作的3D斜视点射击游戏《沙漠行动》的游戏背景。过去曾经在SF及MD主机上推出过数个同类作品，知名度极高，在玩家中得到了充分好评。这类作品将逼真的仿真模拟飞行融入连环相扣的任务情节，大大提高了单纯射击游戏的趣味性及可重复玩性。《沙漠行动》除加入了同电影无异的清晰扫描片头外，在游戏的中途也有多段有关情节的扫描MOVIE片段。游戏中的背景地面全部用CG制成，仿真的颜色使用得恰到好处，敌方坦克、炮台、战车，以及房屋、哨所等布景都由POLYGON技术制作，在视觉上更立体更逼真。如果你玩过前作，则无需多说，但如果从未接触过此系列作品，那便要提醒你一下，尽量不要和敌人周旋，完成任务是最根本的，如果一不留神失败，即使没有被击落，也要被强制RETURN TO BASH，为了成功，FIRE! GO!



▲ 熟悉的地形画面。



▲ 偷袭敌方营房。



▲ 首要任务是破坏雷达。



▲ 利用地图搜寻线索。

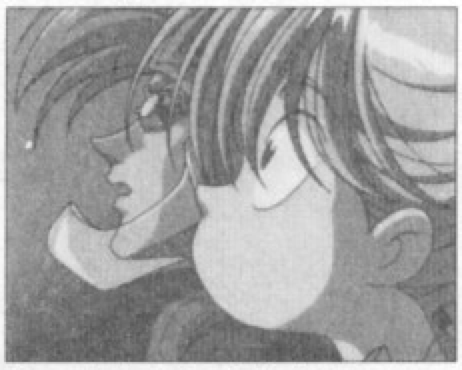
魔法王国历险记

PS SS		
厂商 BANDAI VICTOR	类型 ACT
发售日 PS2.28/SS4.25	媒体 CD-ROM

《魔法王国历险记》可以算是一款相当精美的动作游戏，作为3D动作游戏，其最大特点就是极为出色的美工和怪异的形象设计。两个无知的年轻人，将被禁锢的妖魔放到了现实世界，在被妖魔嘲笑后，一头巨大的妖猪将一座城吞了下去，没办法啦!只好一步也不后退地开始了历险（一段很有水准的2D动画）。进入游戏，一如常例为45°斜视，途中要吃各种魔法，以便和敌人作战。而经过奋力战斗后，可以积蓄多达数十条的性命，而每条命的血格也会由二格变成数格之多。行进途中的某些宝物置于不可能达到的地方，这就需大力借助周围的特殊物品，如西瓜什么的，利用其韧性进行辅助跳跃。

本游戏最出众者莫过于拥有四种变身设定，在达成某些条件后，即可进行变身，化为四种拥有特殊能力的动物，这对未来的破关行为有着决定性的意义。独角兽：横冲直撞，无需再惧与敌人肉搏；青蛙：以卓越的跳跃能力轻易越过一切曾令你头痛的障碍；乌龟：大丈夫能曲能伸，打不过时四肢一缩，不跟你打了；飞龙：不但可以飞翔于空中，还可以以强大的魔法力毁灭一切敌人。敌人大将的设计亦颇为出色，有兴趣可以多看看，而主角也不只会在平地上行走，说不定会被瀑布冲到河里。

不管你是否爱好带有美版风格的动作游戏，偶然换换口味会令你产生新鲜的感觉。



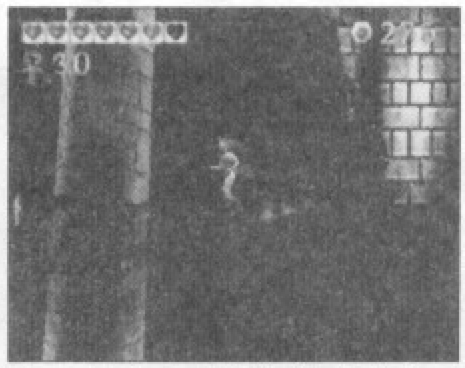
▲ 有什么可奇怪的?



▲ 这里风景不错吗!



▲ 你喜欢使用哪个人物?



▲ 终于来到阴森的古堡了。

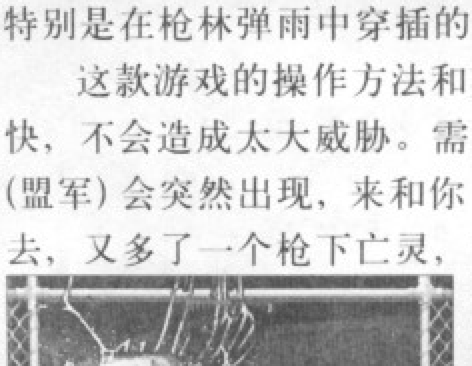
战区 51

PS SS		
厂商 SOFT BANK	类型 STG
发售日 PS3.20/SS2.7	媒体 CD-ROM

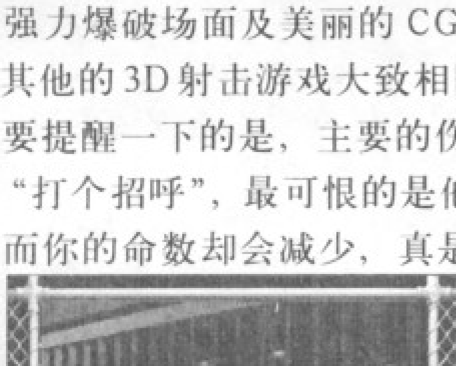


这款由SOFT BANK公司制作的《战区51》，可算得上是一款非常正统的3D射击游戏。然而，《战区51》的制作和其他3D射击游戏相比，却与众不同。首先，游戏中的敌人既不是军队，也不是匪徒，而是生化人类，数量之多定会让你手忙脚乱。其次，游戏的背景及人物都是扫描与CG相结合，虚虚实实，若隐若现，有时朦胧、有时清晰的感觉让玩者叹为观止。游戏中的人物，包括敌人、己方人员和部分景物木箱、直升机、差车等，都是用扫描的方法制作的，而大量背景画面以及爆炸场面却都是CG制作的，这两者有机地结合在一起，充分发挥出次世代主机的优越机能，并能使玩者达到最佳的视觉效果，特别是在枪林弹雨中穿插的强力爆破场面及美丽的CG技术和仿真性都让你过目难忘。

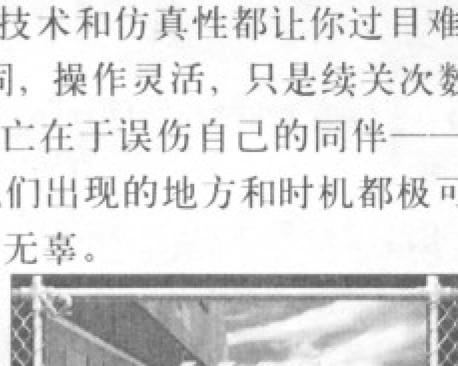
这款游戏的操作方法和其他的3D射击游戏大致相同，操作灵活，只是续关次数不多，敌人的“AI”反应不快，不会造成太大威胁。需要提醒一下的是，主要的伤亡在于误伤自己的同伴——在游戏中，时不时有些同伴(盟军)会突然出现，来和你“打个招呼”，最可恨的是他们出现的地方和时机都极可能被误认为是敌人，一枪下去，又多了一个枪下亡灵，而你的命数却会减少，真是无辜。



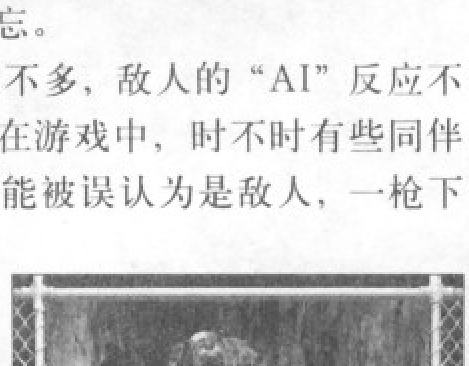
▲ 赔我电视!



▲ 敌人太多了，赶快换台!



▲ 不幸误杀自己同伴。



▲ 空中出现浮游生物。

屠龙枪神

PS SS			
厂商	KONAMI	类型	STG
发售日	PS/SS3.7	媒体	CD-ROM

这款3D立体射击游戏《屠龙枪神》是街机同名游戏的移植作，此作品曾在街机上大受好评，由于该游戏同时在PS及SS两种主机上推出，所以，无论你拥有PS还是SS主机，都可尽情享受《屠龙枪神》的魅力。

游戏讲述一位名叫亨利的探险家在“谜之森林”、“黄金之塔”、“邪神之遗迹”、“死灵之洞窟”、“古代之墓”、“传说之地底湖”等多个古代遗迹中探险的故事。探险途中会有意想不到的大量怪兽等令人恐怖的情节出现，而你作为探险家亨利，则要经过重重危险，才能最后获得传说中的宝石——“魔导之瞳”。

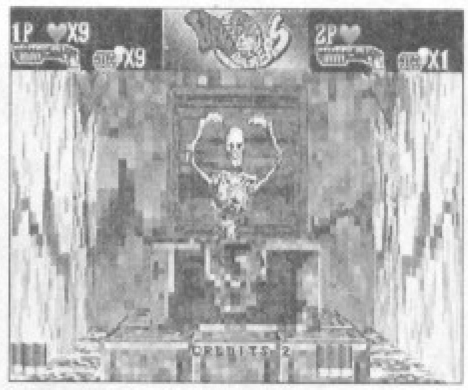
游戏过程中，既有众多敌人的疯狂进攻，也有大量宝物可以取得，并有四种强力武器在途中先后出现。“自动步枪”是可高速连射的武器，适合在敌人大量出现时使用；“散弹枪”是射击面积非常广的武器，往往在被几路敌人同时夹击时仍能杀出一条血路；“重型机关枪”也是连射速度很快的武器，并且威力很强，即使是对耐久力颇高的敌人也极有效；“榴弹枪”是四种特殊武器中最强的一种，由它发射的火焰弹命中范围极大且威力甚强。在战斗中，要熟悉四种特殊武器的用途，适时更换，但如果被敌人击中，则会立即失去特殊武器。此外，每关游戏中，都有若干分支，选择不同的分支会影响到后面的进程和结局。同其它3D立体射击游戏一样，每过一节游戏后，都有计分画面，可借此来评价一下你的射击水平。

《屠龙枪神》是一款游戏性不错，且关卡众多、敌人也较多的射击作品.


▲ 比比看，谁的命多？


▲ 相当于分支选项的门。


▲ 不会吧！比关底还大。


▲ 中了宝箱骷髅的圈套。

心跳回忆Selection藤崎诗织

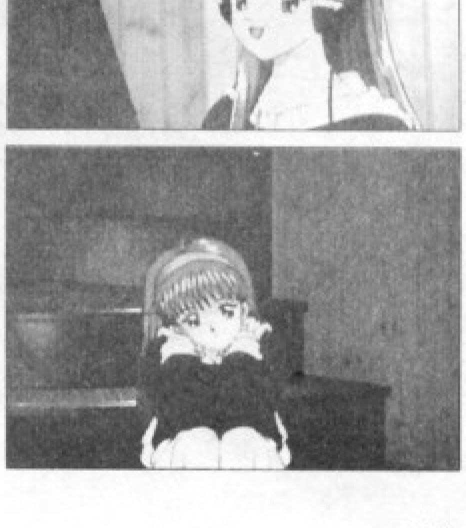
PS SS			
厂商	KONAMI	类型	ETC
发售日	PS3.27/SS3.20	媒体	CD-ROM



在KONAMI公司的超人气模拟游戏《心跳回忆》中独领风骚的藤崎诗织，是该公司的代表人物，而这款《心跳回忆Selection藤崎诗织》又是一款诗织迷们十分期待的优秀作品。

本作品中，除了在春夏秋冬四季和诗织的约会以外，最吸引人的便是收录在这张游戏CD中的两首经典歌曲，如果你非常想听到《心跳回忆》的原声CD而又没有，那么，只要拥有这款游戏，便可以满足你的愿望了，这两首歌曲一定能让你百听不厌。约会方面，你可在一年四季中的任何时候和诗织独自约会，以便使感情更近一步；而你更可以在约会前帮诗织挑选在约会时所穿的服装。这真是一款让“心跳”迷以至“诗织”迷们激动的游戏。这么有魅力的作品，你难道不想拥有吗？






▲ 诗织独自漫步在海边沙滩上，如果能和她在一起多好啊！



▲ 与诗织一起猜拳，虽然很开心，但稍不留神就会输。


▲ 约会在樱花盛开时，不想再说些让她开心的话吗？

便利店商战

PS SS

厂商	HUMAN	类型	SLG
发售日	PS/SS3.20	媒体	CD-ROM

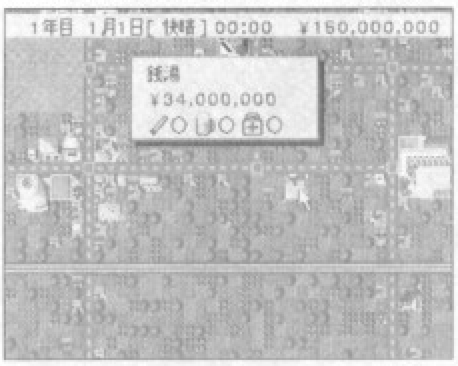
好像阪本龙马说过："现在已经不是随便拔剑的时代了。"那么现在是什么时代呢?在游戏中当然是——商人争霸的时代了!"便利店商战"便发生在现代，而你则是一个商人，为了发财和制霸全城商业界而奋斗。

游戏初始，作为一个野心勃勃的老板，首先要选块好地皮来建店。在选择地皮时，一定要考虑到各个方面，要调查周围情况，对该铺面附近的购买力、允许贩卖、限制等等都要考虑到。另外，铺面的地价也一定要仔细斟酌，不要图一时快活，贪大求好，花光所有资金，否则破产倒闭了哭都来不及!

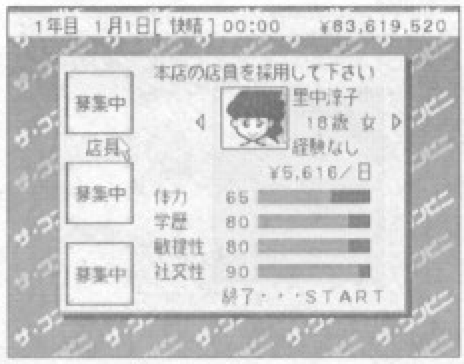
小店初开，一定要搞好宣传、进货等等，要不然破产的利剑还是会随时悬在你的头上。

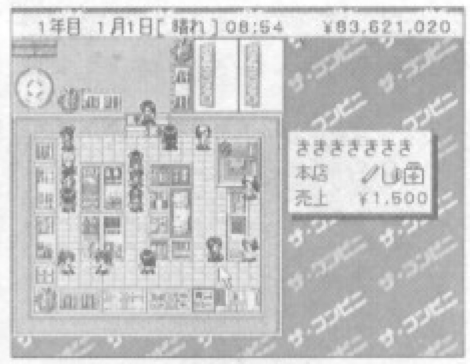
既然是资本家，自然要雇佣工人罗!虽说工资不高，但应聘者还是如雨骈集，要多多检查他们的能力值，择优录用，千万别让混子摸进来，成为害群之马。但招了人手并不是说就没你的事儿了，这些懵懵懂懂的店员们好像小孩子一样，还需要你去培育、发掘他们的能力，使之成为店中中坚，成为你忠心不二的家臣，为制霸天下之路迈出重要的一步。

还有，一些非物质因素也要考虑到，比如营业时间啦、商品定价啦、购物顾客阶层啦等等，要干的事情多着呢!辛辛苦苦撑几年，有朝一日铺面扩大，店员增多，资金充裕了，下面的目标就是向整个业界下手，以图独霸垄断商品发售权，赶走一切业敌，统一天下!


▲ 优先购买高价地产。


▲ 花样繁多的商品货柜。


▲ 让谁当店长呢?


▲ 买卖真兴隆啊!

新模拟公园

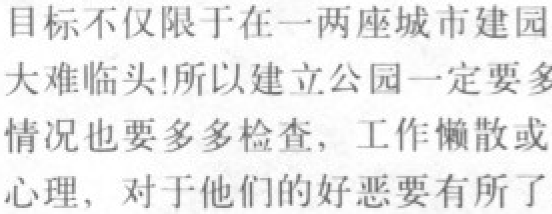
PS SS

厂商	EAV	类型	SLG
发售日	PS/SS4.11	媒体	CD-ROM

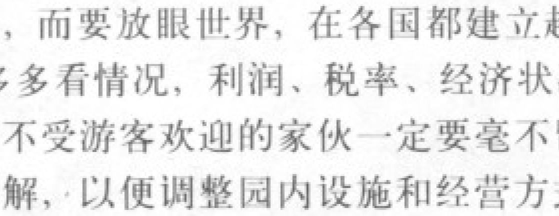
这里没有曹操，没有信长，没有皇帝，也没有市长。现在的你，是一个小小的公园园主。《新模拟公园》与《模拟城市》倒有几分相似，只不过少了几分宏伟，多了几分乐趣，但责任却不比建座城市轻松。更厉害的是，目标不仅限于在一两座城市建园，而要放眼世界，在各国都建立起自己的公园!形势多变，说不定什么时候就会大难临头!所以建立公园一定要多多看情况，利润、税率、经济状况一定要搞清楚，不要盲目乱建。职员的工作情况也要多多检查，工作懒散或不受游客欢迎的家伙一定要毫不留情地开除，游客就是上帝。有空要调查游客心理，对于他们的好恶要有所了解，以便调整园内设施和经营方式。不要以为游客是小孩子就好糊弄，你可全得靠他们赏给衣食，还有就是经营综合评价一定要看，这是最直观的评价，什么时候收入额的曲线向下走，也就说明离关张大吉不远了。

在各地公园建设中还会发生许多意想不到的事情(建好后也有)，比如挖出一箱财宝什么的。还有一个有趣的设定，那就是身为园主的你，可以把自己园内的游乐设施玩个够!就算为了这个，也要拼命赚钱，购进新设备，让自己先玩个够!

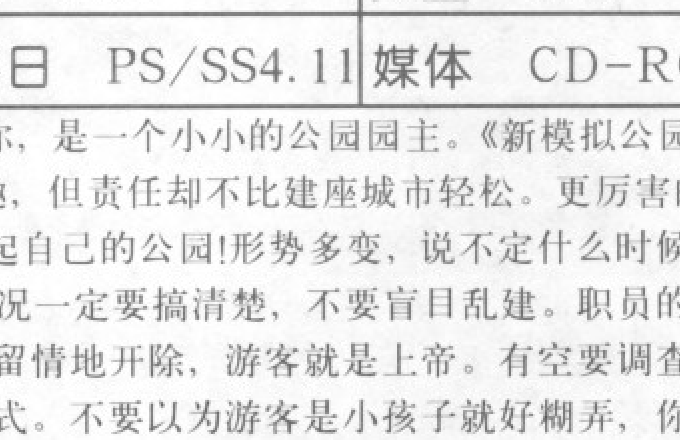
收入这张盘吧!自己也过过当老板的瘾，过过赚钱多多的瘾!



▲ 担任老板的条件。



▲ 建设中居然发现了财宝。



◀ 公园内设施齐全，虽不知是否赢利，但看起来好热闹。



◀搞笑版丰臣秀吉。

日本史～革命儿织田信长～

PS SS			
厂商	KOEI	类型	S.RPG
发售日	PS4.11/SS4.4	媒体	CD-ROM

光荣公司继《太阁立志传》后又推出了《日本史～革命儿织田信长～》，类型依然是S.RPG。

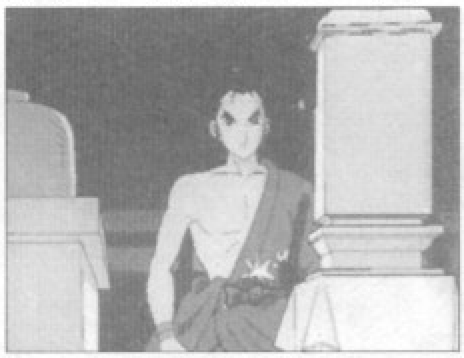
游戏内容是从"桶狭间合战"前的时代，即信长的少年时代开始。信长的一生波澜起伏，国家的贫困、外敌的窥测、父亲的厌恶、家臣的蔑视，以及父亲死后家臣、豪族、兄弟的大叛乱，造就了他桀骜不驯的性格。因此，他的一生与众不同，思想常与别人相左，成为日本史上的第一奇人。信长以武力与科学统一天下，终于建立了史上著名的"安士"时代，为空前统一的"桃山"时代打下了良好的基础。

游戏不很难，战争是以历史上著名的桶狭间合之战、奈美神川之战、长筱之战等为蓝本，感觉上更像《三国志英杰传》、《孔明传》。可在设定好的胜利、败北、天数、天气等情况下自由作战，著名战争后发生的著名事件中都有动画，很耐看!

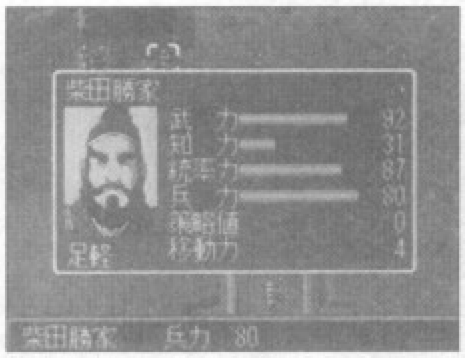
作为历史模拟游戏，可以让不知道历史的人知道历史，知道历史的人重温历史，从《太阁立志传》到这款游戏，我们可以感觉到光荣要拿本国历史作文章了。



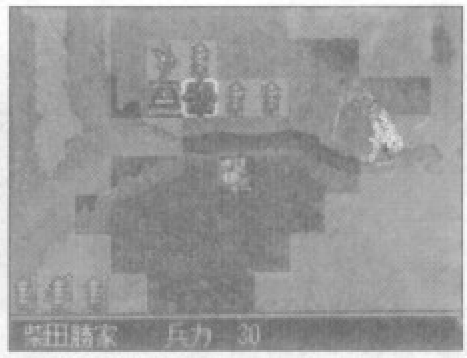
▲ 风云莫测的战国地图。



▲ 父亲灵位前的少年信长。



▲ 不可缺少的武将资料。



▲ 气势恢弘的合战。

暗黑猎手（上）～异次元学园～

PS SS			
厂商	KOEI	类型	AVG
发售日	PS4.11/SS4.4	媒体	CD-ROM

光荣要搞教育游戏?这当然不是谣传，今次推出的《暗黑猎手（上）～异次元学园～》就是继《EMIT》之后又一款被宣传为"英语发音，日文字幕"的此类游戏。游戏中的英语发音相当标准，练习问题也非常丰富，完全可以把它作为英语练习教材使用。 游戏的主人公共有三名，玩家可选用其中任何一名进行游戏，当然，三个人的情节是不一样的，但相互之间却都有关联，把三个不同的情节组合起来便是一个完整的故事。作为第一主人公的女孩真理子，是一个平凡的高中生，父亲的再婚等事使真理子精神上受到了相当大的打击，为了使烦躁的心情得到抚慰，真理子转学到了山奥地区的慈现学校。不料，该学园竟是怪物聚居之地，而校内的老师和学生都是怪物的饵食!真理子本为解脱而来，却又入虎穴。但初到此校的真理子并不了解这些情况，只是听到"下课之后赶快回家"之类的警告。这时，另外两个主人公来到了她的身边，将事情的真相告诉了她。于是乎，三人聚到一起，为消灭这座学校中的怪物而奋战。游戏中如果你使用另两个主人公进行游戏的话，也会围绕着这件事情，展开他们各自的剧情，也就是说，这个游戏至少可玩上三遍，很值吧!

这部作品的情节相当不错，即使排除英、日文对照的教育成份，也似一部出色的电子小说，颇值一玩。



▲ 游戏中具有相当多的分支。



▲ 你想告诉我什么？



▲ 早日恢复健康。



▲ 为什么总遇到怪物？

台球酒吧

PS SS

厂商 DATA EAST	类型 TAB
发售日 PS4.18/SS4.4	媒体 CD-ROM × 2



DATA EAST公司的著名台球游戏《SIDE PACKET》，可谓在MD和SF上大出了风头，在最新作《SIDE PACKET 3》推出之前，DATA EAST公司居然抢先推出了一款以日本著名人气声优（配音演员）作为号召力的新型台球游戏《台球酒吧》。

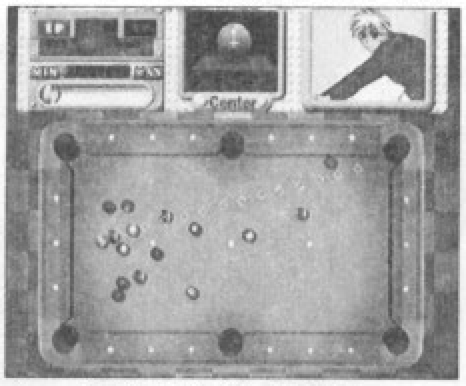
在《台球酒吧》中参加配音的有曾经在《心跳回忆》中为藤崎诗织配音的超红声优金月真美以及深见梨加、条原惠美、高田由美和西原久美子等总共8人，足见阵容之强大。

游戏中，台球比赛的规则没有什么特殊的改变，值得一提也是此游戏最大的特点，便是在和这些声优运动员进行台球“友谊赛”的同时，不但能经常听到她们熟悉的声音，而且还能从她们的面目表情看出你的球技怎样。虽然SS主机的扫描机能并不十分强，但此次采用了CD2枚组的形式发售，在画面的质量上应该没有问题。

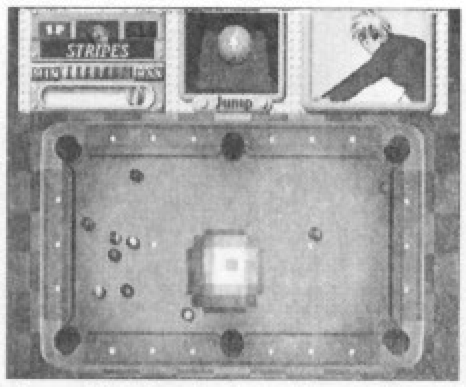
如果你对台球游戏感兴趣，那么，这款与众不同的作品便很值得保留。



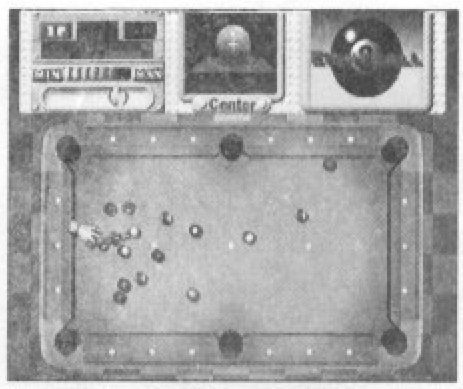
▲ 你能说出她们的名字吗？



▲ 其实比赛并不容易！



▲ 用跳杆击球，帅呆了！



▲ 小心主球入袋。

乌鸦

PS SS

厂商 ACCLAIM	类型 ACT
发售日 PS/SS4.25	媒体 CD-ROM



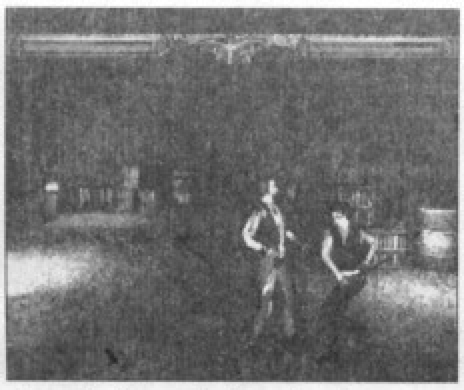
《乌鸦》是一部由李国豪主演的硬派动作影片，这部电影风光了一段时间后，它的同名游戏作品终于也由ACCLAIM公司制作完成并同时在PS及SS主机上推出。

《THE CROW》（《乌鸦》），同以往打斗游戏明显不同之处在于，插入了大量情节片段，这些片段与激烈的打斗融合在一起，便有了一种在动作游戏中并不多见的互动式电影的感觉。不过，游戏始终是由你自己来操作主角打斗，能不能达到影片中的精彩动作连场，那就要看你的本事了。

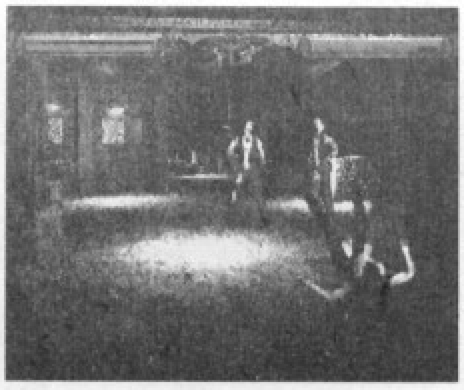
在游戏制图上，采用了3D为视点的自由移动方式，这样制作虽然使人物的动作略微缓慢，姿势也显生硬，但和普通的2D动作游戏相比，惊人的立体效果及柔和的光源处理也足以弥补以上的缺点。你在游戏中要经过街市、酒吧、仓库、码头等许多场景，能够使用的连技有50种以上，并且华丽多变。更为有趣的是利用手边的道具给敌人致命的打击，当你用酒瓶、棍子、木凳甚至猎枪攻击敌人时，敌人会作出不同的中招姿势和发出不同的叫声，这是很有新意的设计。初玩这款游戏，你可能会觉得人物的姿势、动作不太标准，然而真人的动作是绝不能与完全由电脑设计出的人物动作相媲美的。



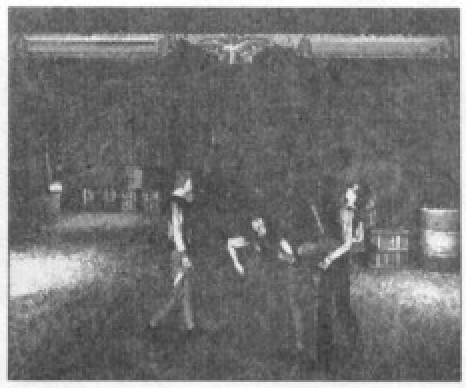
▲ 片头的CG MOVIE片段。



▲ 为争取胜利不择手段。



▲ “饿”虎不敌群狼。

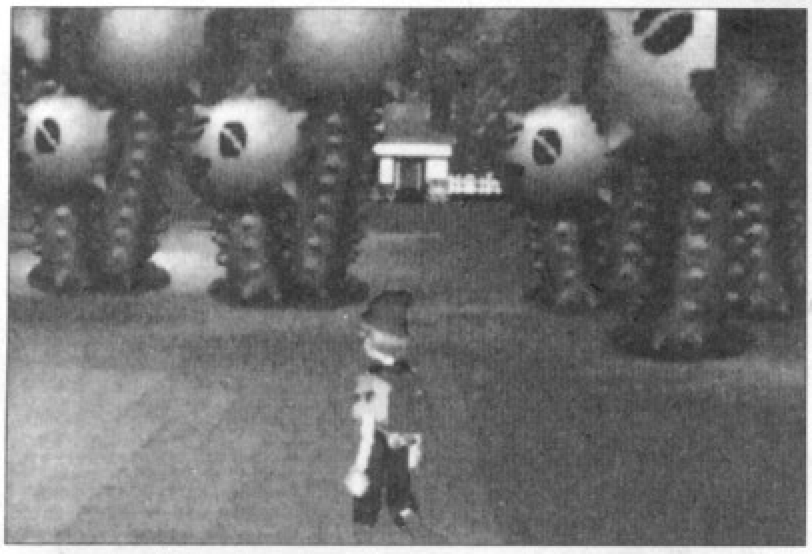


▲ 我是主角，你也敢打！

漫画世界

PS SS

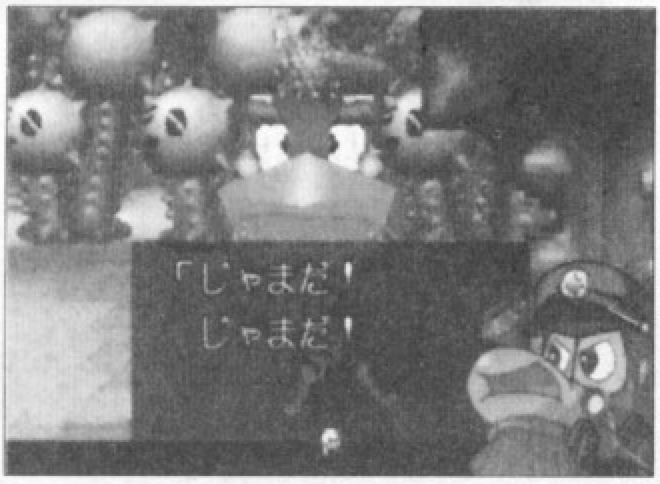
厂商 JALECO	类型 AVG
发售日 PS/SS4.25	媒体 CD-ROM





▲ 老爷爷，能帮助我吗？

也许是3D冒险类游戏大风行、大成功始然，厂商们纷纷插足此领域，令新作不断。其实要说《漫画世界》的类型，虽已被厂商定为AVG，但游戏中却有许多其它类型游戏的要素，其本身也有不少独特要素。主角是个愣头愣脑，平庸无奇的小伙子，因为某绘本的原因进入了仿佛《艾丽斯漫游奇境》一般的怪异世界。游戏系统似乎要力求真实，主角有目可视，有耳可闻，有手可使，有足可行。玩家以第一身份去参与游戏，而不是操纵一个小人偶遨游游戏。也就是说，玩家要开动脑筋去思考，随机应变，开辟道路，选择自己认为可行的路线行走。游戏设计非常细致，以致开门的方式都分为一脚踹开和用手推开两种，相当真实，也许只有玩到游戏的人才能体验其实质。主人公可以行动的领域非常广大，景色也很美丽，茵茵绿草、巍巍山峰、雄伟的城堡在柔和的光源下魅力无穷。



▲ 漫画世界中无奇不有。

▶ 住在这里的人也很奇怪。

《漫画世界》同时在PS、SS上推出，有其中任一机种的玩家都有机会领略《漫画世界》的风采。

NBAJAM加强版

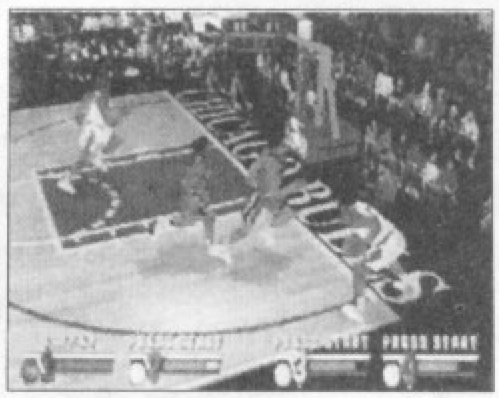
PS SS

厂商 ACCLAIM	类型 SPT
发售日 PS4.25/SS2.28	媒体 CD-ROM



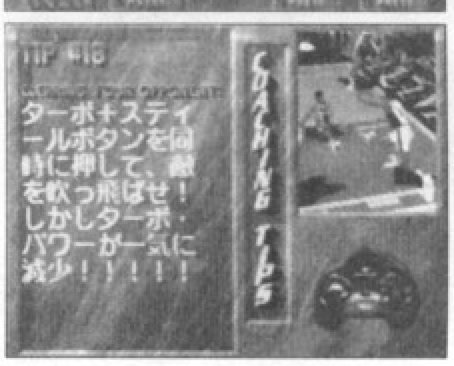
◀ 出现了巨人选手。

《NBAJAM》是曾在SF上推出并被称为有“独特味道”的另一类体育游戏，它的独特之处表现在，虽然队员全部真名实姓登场，一副正统模样，但在操作系统以及风格上却有着独树一帜的“过人”表现，也许你看不惯这种风格，却能对它留下深刻的印象，如今，在PS和SS主机又推出了它的加强版。当你进入《NBAJAM加强版》便会发现，与前作相同，仍然采用了独特的2对2模式，比赛中依然没有规则限制，即当你想得到对方球的时候，“推人”、“撞挤”还是最实用最有效的办法。如果使用分线器，便可再次和朋友一起享受4人对战的乐趣，当然，如果只有两人，也可以在一组合作或者对战。



▲ 新添加的45°斜视角。





本作中，共有29支NBA职业球队可供选择，其中每队都有大牌球星6人，并且每名球星都有多项能力设定，虽说他们都是球星，但在实力上还是有着区别的。前作中决定胜负的重要因素“能量槽”经过改良再次出现，而在作用方面依然非常重要。不同于前作的明显之处便是可改变游戏中的视角，以往作品中那种只能看横版视角的历史终于得到改变，现在可利用多种视角观看超华丽的扣篮镜头，真是大饱眼福。虽然这款游戏中没有5对5的正式比赛场面出现，但超人扣篮画面还是非常精彩的。



▲ 可4人同场竞技。

打砖块 再来一次

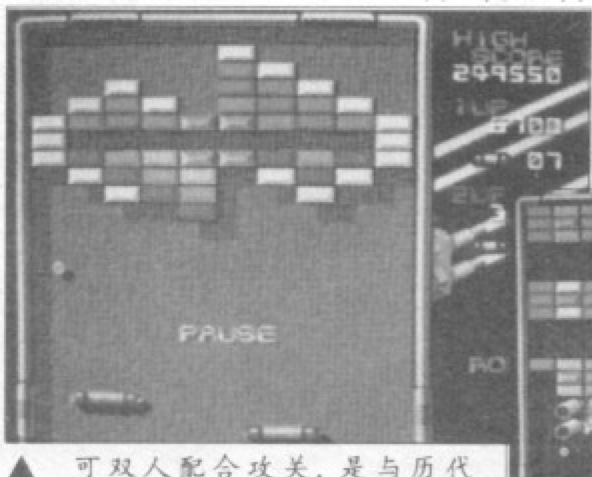
ARKANOID

SF		
	厂商 TAITO	类型 PUZ
	发售日 1月15日	容量 4M

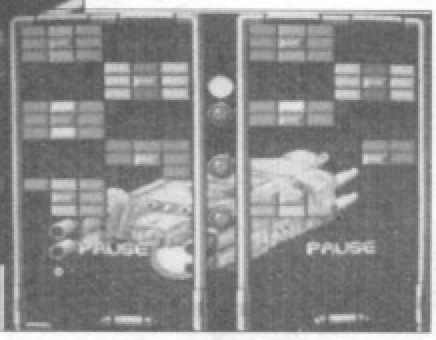
在FC时代你一定玩过一款名叫《打砖块》的游戏吧？它能让你在一幅颇为单调的画面中，一“打”就是数个钟头，这不得不赞叹作品的游戏性和TAITO公司的传统创意。如今，这款游戏的复刻版在SF主机后期登场，不知能否借此作将SF主机的生命力延长一些？

在玩过大量画面华丽的重头游戏后，重新玩一玩这类小游戏，换换风格轻松一下，也是不错的选择。SF版的《打砖块 再来一次》在游戏系统上，增加了对应2P同时挑战程序的模式，这会让你体会到协力攻关的新乐趣。当然，除2P协力攻关外亦可对应2P对战模式，此外，在单人挑战程序模式达到一定进度后，还会出现“摩艾”可爱笑脸的一关。《打砖块 再来一次》共有99关之多，你能通过吗？

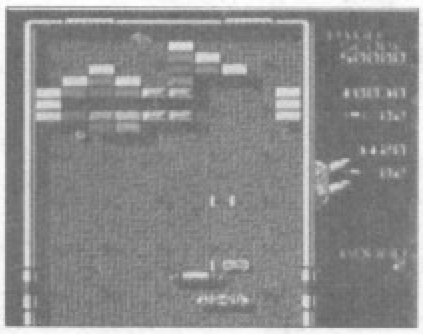
虽然本游戏的容量仅为4M，但是游戏性丝毫不容置疑，当今次世代主机上，只突出画面而不注意可玩性的游戏“半成品”随处可见，相比之下，玩家倒不如选择一些简单爽快的怀旧类游戏，调换一下口味。



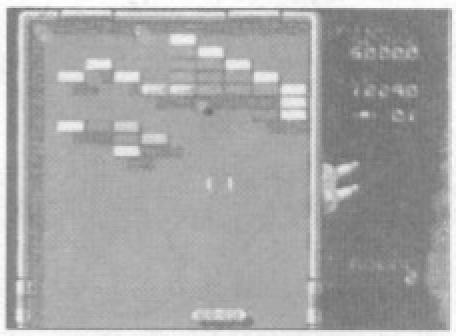
▲ 可双人配合攻关，是与历代作品最大的区别。



▲ 对战模式别有情趣。



▲ 全部通关并非易事。



▲ 射击游戏？

SF		
	厂商 T & E SOFT	类型 RPG
	发售日 1月17日	容量 24M

BUSHi 青龍伝 ~二人の勇者~

以日本神话为背景舞台的强力RPG游戏《青龙传～二人的勇者～》在SF上隆重出场了。以往由T&E SOFT公司制作的RPG类游戏虽无特别的惊人之处，但却有着一些独自的特点，这也许就是他们的作品一直得到玩家支持的原因吧！

对于这款风格特别的RPG《青龙传～二人的勇者～》来说，首先要提到为游戏作画的杉森建先生，正是因为有他助阵，游戏中出现的人物脸谱才变得真实而富有活力，而一款游戏中人物脸谱绘制得好坏与否，往往直接关系到游戏的受欢迎程度。其次要提到的便是RPG游戏的灵魂——战斗系统，一款SLG或RPG游戏是否成功，很大程度上取决于游戏的战斗系统，而此款游戏的战斗系统十分独特：战斗系统中模拟的成分很强，己方行动的回数和消灭敌人后剩余的行动回数都直接关系到战斗后经验值的变化，如果你想战后获得满意的经验值，那还真要注意在战斗中如何合理安排自己的行动回数。情节方面，这款以古代日本为背景舞台的游戏，也能使你游戏的同时既欣赏日本神话，又充分体验解谜及探索宝物的乐趣。《青龙传～二人的勇者～》是一款颇具水准的RPG游戏，在当今SF主机上作品并非很多的情况下，朋友们千万不要错过这款难得的优秀作品。



▲ 游戏基本地图。



▲ 今日到此消费。



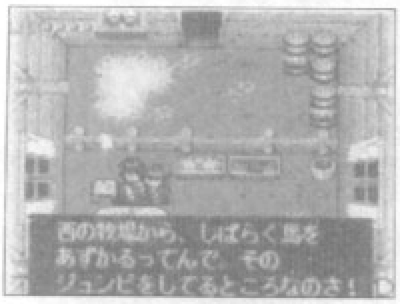
▲ 大有动作游戏的感觉。



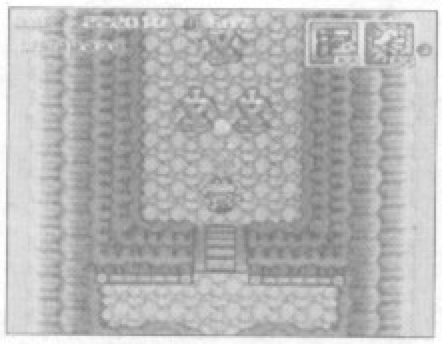
▲ 真倒霉！又遇敌了。

迷宫探险

厂商　ASCII	类型　A.RPG
发售日　1月31日	容量　24M



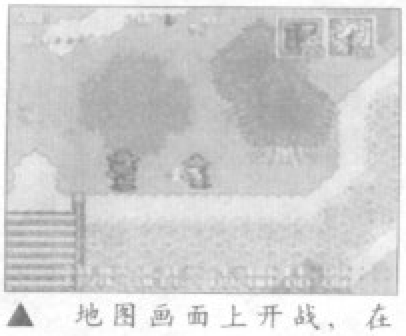
▲ 快把秘密告诉我。



▲ 迷宫中的冒险故事。

虽然不再出现《勇者斗恶龙》、《浪漫传说》之类的大作，但SF依然RPG不断，而且数目众多，容量也颇大。

《迷宫探险》的主人公依旧是个少年（故事不会又是从早上起床开始的吧），他生活在一个安宁的小岛上，原本默默无闻，但直到有一天，岛上怪事不断发生，主人公挺身而出，去迷宫探险，从此他的生活不再平静。



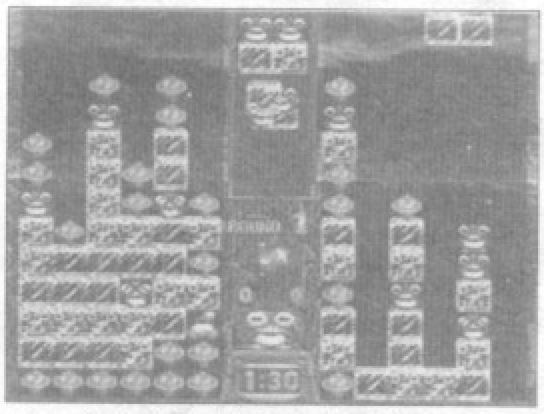
▲ 地图画面上开战，在敌人未到跟前时，弓箭无疑是最有效的武器。

探险地区共有八处，不过是古代遗迹、高山等等，主人公可任意驰骋。由于是A·RPG类型，所以主人公可以在地图画面向敌人射击（作战时很像红白机时代的某个射击游戏）。这款RPG游戏颇有美国西部的风格，主人公一副牛仔模样，手持家传大枪，八方乱射。武器种类达7种以上，其中有爆弹之类可以一击必杀的"传说中之兵器"!作为RPG，当然免不了要去村庄转转，找些好东西以及向村民请教，讨点儿情报，以便了解下面的情况和破关步骤等等。游戏中还可修得特殊技，寻得宝藏、新兵器。至于仲间问题……想来主创者不会令他太孤独的。

好了，你就随着主人公为完成使命去"迷宫探险"吧!

水晶方块

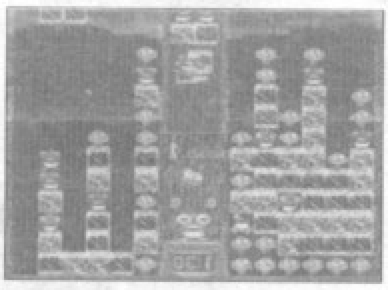
厂商　ASCII	类型　PUZ
发售日　1月31日	容量　16M



▲ 看来有人快玩儿完了!

在众多著名软件厂商纷纷将目光转向次世代主机的时候，唯有ASCII公司还在全力支持SF主机，不但其精神令人敬佩，而且其作品质量也保持着中上水准。

开发PUZ游戏，并不是ASCII公司的专长，但这款《水晶方块》却是设计水准不俗之作，无论画面或游戏规则，都同以往的PUZ方块类游戏有一定区别。游戏虽然也属并列消除方块，但操作起来要比其他同类游戏复杂得多。游戏中消除方块的关键是要充分发挥水晶方块的作用，以最终达到消除画面中"黄色蘑菇"的目的，如果你不能在限定的时间内达到目的，画面便又会长出许多"蘑菇"，到那时恐怕你便回天无术了。



▶ 看似相同的布局画面，却隐藏着千变万化的玩法。

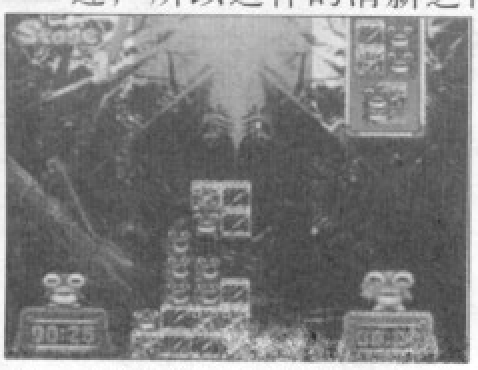


▶ 单人模式的乐趣，只有在独自进行时才能体会到。

游戏中除了单人挑战程序模式外，还包括双人对战模式及自行设计模式。在对战模式中，同样需要尽量连锁消除"己方蘑菇"以给对手制造"麻烦"；而自行设计模式算是最有意思的玩法了，你可按照自己的喜好，设计出"蘑菇"的位置以及数量。此作虽然只是一款PUZ方块类游戏，但却以16M的容量制作，这在以往并不多见。特别是在各次世代方块横行的今天，敢于面对挑战，也去制造同类型游戏参与竞争已经是很了不起了，更何况此游戏又是如此之出色，当属难得。虽然没有丹，没有豪鬼，也没有樱花和大神的支持，但方块就是方块，还其以本来面目未必就会不招人喜爱，当年的那些方块类游戏不也一样卖了好价钱吗？特别是现在，怀旧游戏风行，大量老东西被反复翻版照样大受欢迎，所以这样的清新之作想来也定会获得成功。



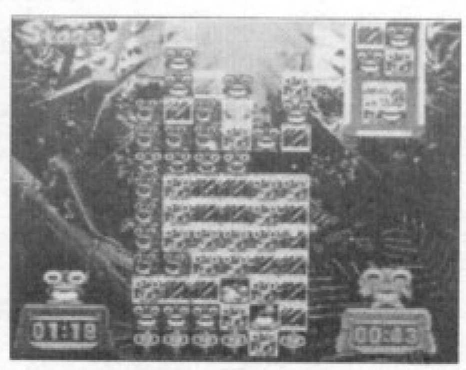
▲ 居然这么悠闲地躺着。



▲ "蘑菇"发生作用。



▲ 胜负已分。

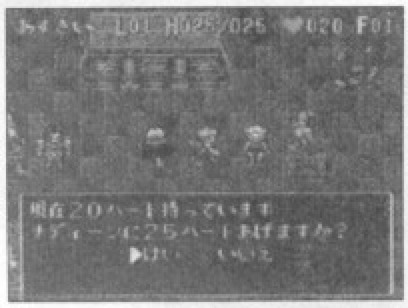


▲ 玩法不当。

模拟禁区

SF	厂商　ASCII	类型　S.RPG	
	发售日　1月31日	容量　24M	

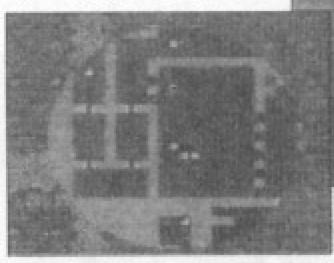

▲ 这画面是否让你想起某个游戏。

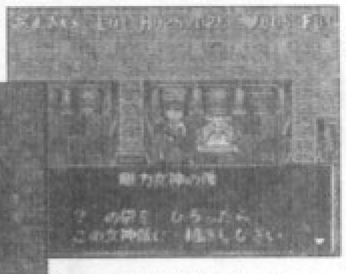

◀ 选项很重要。


◀ 经验值获得。

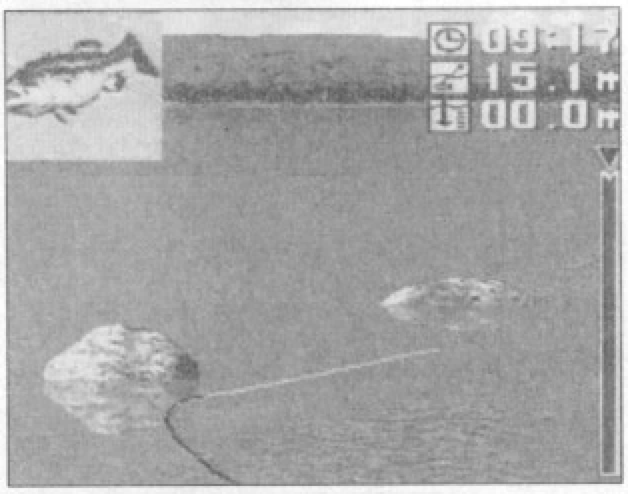
《模拟禁区》是ASCII公司在SF上发售的一款战略角色扮演游戏。故事从大魔导士抓走公主开始，邪恶的大魔导士把公主抓到了一座高达50层的塔上，勇者不得不再次出马，为解救公主而战。幸好有许多仲间相助，打起仗来才不算太苦。不过，因为是在敌人的地盘上，所以有许多的机关，正所谓“明枪易躲，暗箭难防”，说不定何时就会中了敌人诡计而麻痹无力、HP减少，一定要多加小心。仲间之间的配合一定要默契，本来人就很少，千万不要让他们战死而削弱战斗力量。

▼ 地图画面。




▲ 丰富的情节。

另外，一个游戏也不可能全是死路，自然会有许多可以帮你渡过难关的方法，在游戏途中，会有不少回复体力的泉水和道具，这是练级的好机会。正确使用这些便利条件，才能最终打到关底，战胜强敌，只有这时，你才能体会到胜利的快感。



系井重里钓鱼讲座

SF	厂商　任天堂	类型　SLG	
	发售日　1月15日	容量　32M	

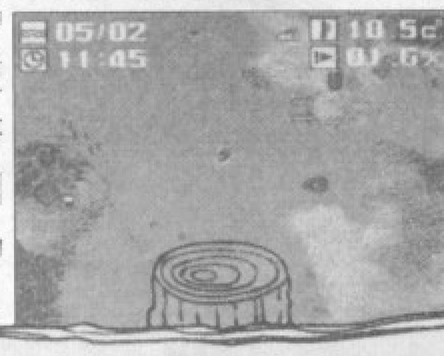
简直不可想像，SF居然用32M的大容量作出了《系井重里钓鱼讲座》！这是一款钓鱼游戏，主要人物是一位很有名的钓鱼高手系井重里。游戏主场地为赤星湖，玩家要在这里学习钓鱼技术，并参加钓鱼协会在当地举办的钓鱼大会。对于钓鱼爱好者来说，这是一款相当有价值、相当实用的游戏，在这个游戏里，你不但可以学到许多钓鱼的基本知识，而且还可以在名家指导之下进行实际的操作。



▲ 鱼的“档案”。


◀ 知识讲座。

游戏中有专门的钓具屋，可以花钱在这里买到各种昂贵的钓具。试想，一位钓鱼爱好者，只需一款游戏，便可在名师指导下，坐在钓鱼池边，用着价格不菲的上等钓具，钓上各种各样不用收费的鱼儿，甚至还可以得到钓鱼大赛的奖杯，何等惬意！游戏中的人物头像全部为扫描制作的真人头像，解析度相当高，以致不亚于SS、PS的同种游戏。

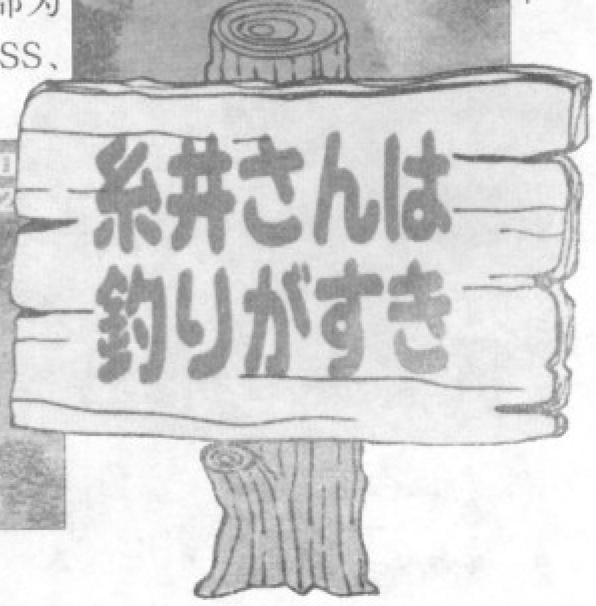

◀ 咦？鱼漂！


▲ 详细的数据资料。

钓鱼是一项很好的户外活动，然而机会并不多，这款游戏带给你我一个钓鱼的好去处，让我们在这里耐心等待，正如当年姜太公钓鱼——愿者上钩！


▲ 饱尝钓鱼乐趣。

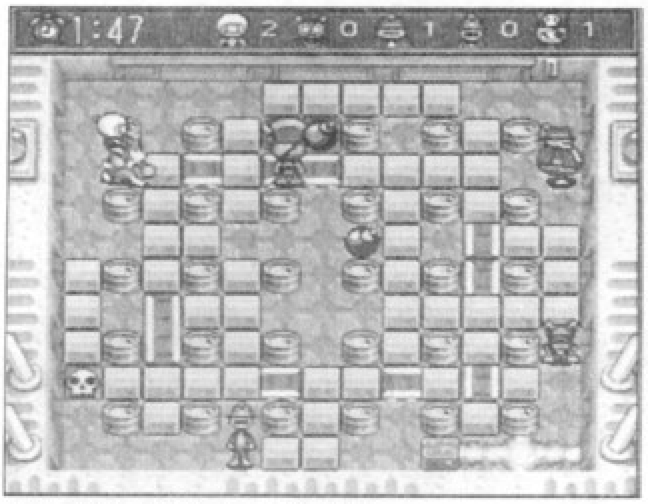

▲ 争取达到目标。



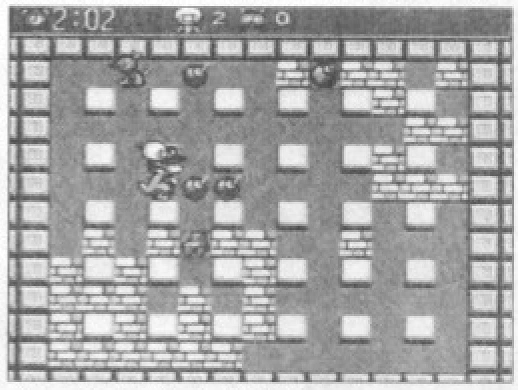
超级炸弹人 5

SUPER BOMBERMAN 5

SF	厂商 HUDSON	类型 ACT
	发售日 2月28日	容量 16M


▲ 多人大乱斗＝群殴？

SF主机上几乎尽人皆知的HUDSON公司王牌作品《超级炸弹人》系列，在推出了四作的基础上，终于又推出了《超级炸弹人5》，虽然时机略晚了一点，但这个游戏也算是给长期停滞不前，处于低谷中的SF主机注入了一针强心剂。


▲ 有坐骑真舒服！

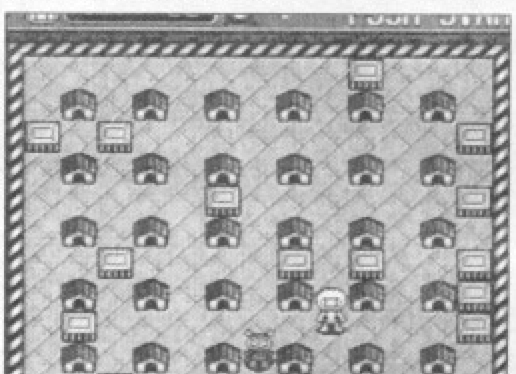
《超级炸弹人5》较前作有着明显的改进，首先是游戏中大受好评的动物伙伴（恐龙、袋鼠）的种类又增多了6种，至于它们的用处，游戏中自有答案!其次在过关后，均会有不同线路的分支，这对于“炸弹人”系列来说，是一种全新的设计，想必有多种分支也就会有多种不同结局吧!此外，前作中得到好评的多人对战模式和成绩评定的特色也被保留下来。更值得一提的是，在多人对战模式中除前作的对战技巧外，还增添了瞬间移动等新种类技巧，这将使得“炸弹人”系列的对战达到白热化程度。



▲ 炸弹人的世界。


▲ 奇怪的场地。

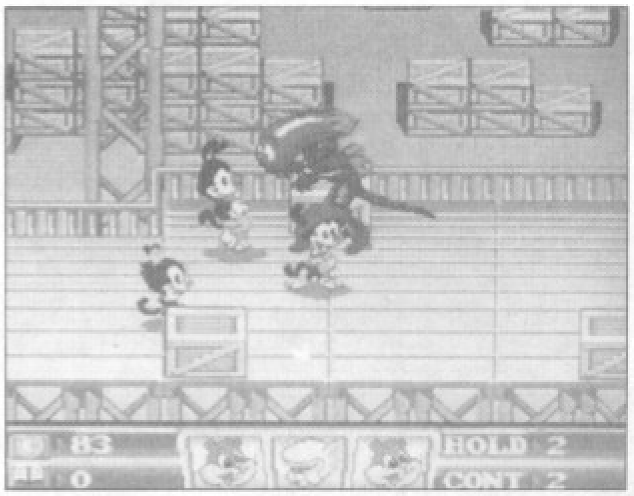
在HUDSON公司颇费心思开发的《超级炸弹人5》中，你除了可玩到正统的炸弹人程序外，更可以首次体会到新近加入的要素给这款游戏带来的乐趣，在首次亮相的“SUDDEN DEATH MODE”中，你将体会到有如“仓库番”一样的智力游戏程序，玩法上也是推动石块之类，不过，主角却换成了炸弹人；再有就是自己制作新型“炸弹人”的全新系统，在这个系统中，你可根据自己的喜好，自由设定你使用的炸弹人的各项能力，包括火力、爆弹数、速度等，这些完全由你自己掌握，但是要注意，你自己设计出的“人造炸弹人”并不一定有“正宗”的好用，想让他发挥出完美的水平，还要多试几次!现在还保留着SF主机的朋友，恭喜你了，皇天不负有心人，你终于又可以在SF主机上玩到一款在其他任何主机上也无法玩到的优秀游戏——《超级炸弹人5》。







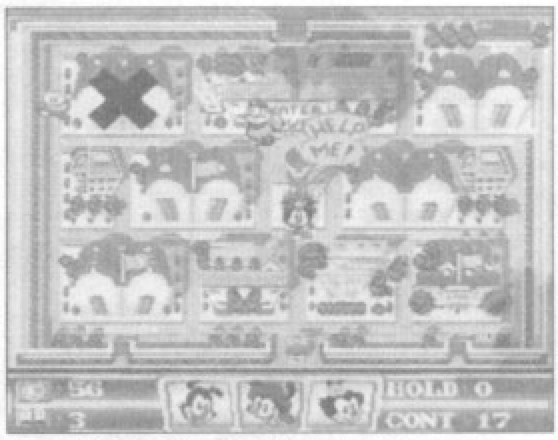
疯狂三宝贝



◀你块头大，我们人多，俗话说，人多力量大！

SF			
厂商	KONAMI	类型	ACT
发售日	3月7日	容量	8M

《疯狂三宝贝》是由一部很有名的动画改编而成的动作类游戏，它以3只黑色小动物为主角而展开一系列的冒险活动。



▲ 终于通过了困难的一关。

3只小动物各长着一副活宝样的面孔，虽然他们的形象颇为有趣，但游戏起来却并不轻松，需要游戏者有较强的随机反应能力。

你面对着的是茄子、章鱼、鳄鱼、兔子等各式各样的“敌人”，作战舞台在某个城市的图书馆、游乐园、海边等地方。说实话，现在超任上的（尤其KONAMI出品）这类有可爱角色的游戏的确很不错，只可惜“生不逢时”，恰恰在SF走下坡路时，以致于被SS、PS压在脚下。其实，这个仅仅8M的小游戏做工相当精致，人物动作流畅，色彩也很鲜艳，尤其海上舞台的色彩柔和淡雅，令人赏心悦目。 此游戏不愧是迪斯尼、KONAMI、SF三位一体之作，任何一方面都很优秀，即使在如今各机种同类游戏中，此作也堪称上品。 毕竟是16位机，而且是号称“史上最成功游戏机”的SF，威风的确不减当年！

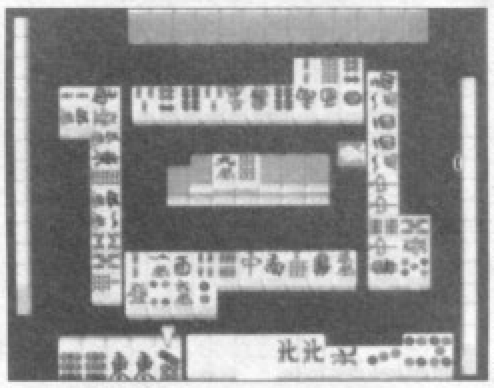


▶看到没有？是绿一色，但可惜被别人先和了『国士无双』，真惨！

超级麻雀役满II

SF			
厂商	VAP	类型	TAB
发售日	3月14日	容量	8M

《超级麻雀役满》是曾经在GAMEBOY上发售的人气麻雀游戏，其续作《超级麻雀役满Ⅱ》则以8M的容量在SF上推出，这次则变成了4人打麻雀的优秀代表作品。在本作中共有15名麻雀高手，游戏者可以在其中任选其一进行游戏。前作中“役满对决”的情况仍然健在。话虽然这么说，但要抓到一水役满牌又怎么可能是件容易的事呢？麻雀的役满牌出现机率很低，“四暗刻”大约为1/6000盘、“国士无双”为1/9600盘、“清老头”和“绿一色”就更是罕见，竟然达1/20000盘。游戏规则分为淘汰赛和分组赛，在淘汰赛中，先选出4人进行对战，在半庄终了时，淘汰2人再新加入2人，直到决出最后的胜者。相比之下，分组赛模式倒显得相对简单一些，虽然每次遇到的初4组对手的顺序与能力都不尽相同，但如果能咬牙坚持过去，对于取得最后的胜利算是打下了坚实的基础。和其他麻雀游戏不同的是，每位参赛的选手在对局开始时便持有27000点，而并非是和对手相差甚远的区区1000元，这样，便不至于陷入连“立直”都“金不足”的困难境地。



▲ 坚持一下，就快立直了。



▲ 选用哪副面孔好？

总之，这款《超级麻雀役满Ⅱ》和前作一样都是“难啃的骨头”，喜欢挑战高难度麻雀游戏的朋友，值得一试！



▲ 哟呼！我终于和了。

实况超级棒球3 '97春

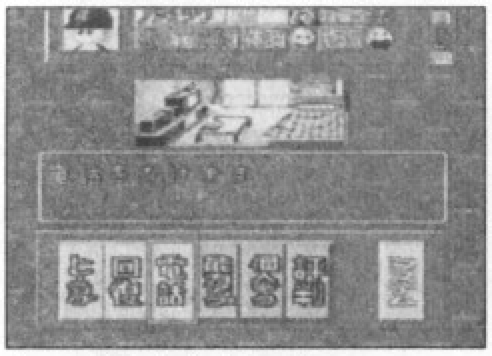
SF		
	厂商 KONAMI	类型 SPT
	发售日 3月20日	容量 24M



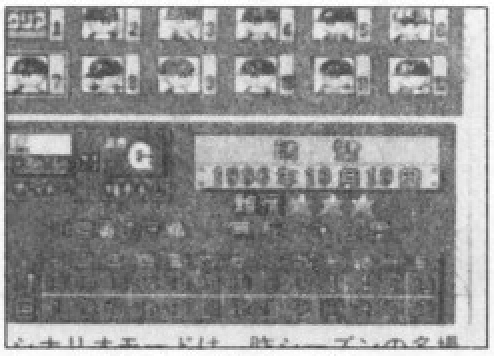
1996年2月发卖的人气棒球游戏《实况超级棒球3》又来到了SF!不久前，该作品刚刚移植N64，在大容量、高机能的帮助下，这个本来就适合做3D的游戏更加完美，队员们个个锃亮溜圆，可今天居然又在SF推出了其续作!

KONAMI的Q版形象设计是优秀的，尤其《实况超级棒球》系列中的棒球队员，个个可爱非常。虽然是Q版游戏，但情节上却是正经得不能再正经的棒球比赛。本作品的一代，当年曾经以最早的人语配音而轰动一时，并以其优质的画面、上等的操作性、出色的形象设计赢得极大好评，自此，代代作品都受到欢迎。《实况超级棒球3' 97春》，不但继承了人语配音，自制队员的机能也依然存在。尽管队员们都长着一张鸡蛋形的面孔，可是KONAMI的创作员们竟能作出毫不相同的模样，实在了不起。新队员的培养方面也作得非常细致，尽管指令很多，但是因为使用了图形辅助表现，所以并不令人感到厌烦。比赛规则非常正规，队员投球、守备、走垒等各种动作精细可爱。

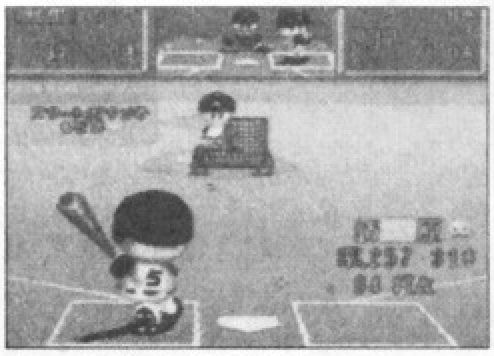
即使对棒球运动本没兴趣的朋友，恐怕玩过了这个游戏后，也一定会对这项运动产生好感，说不定有机会你也会走上运动场去打打棒球呢。



▲ 丰富多采的内容。



▲ 人物能力参差不齐。



▲ 比赛正式开始了。

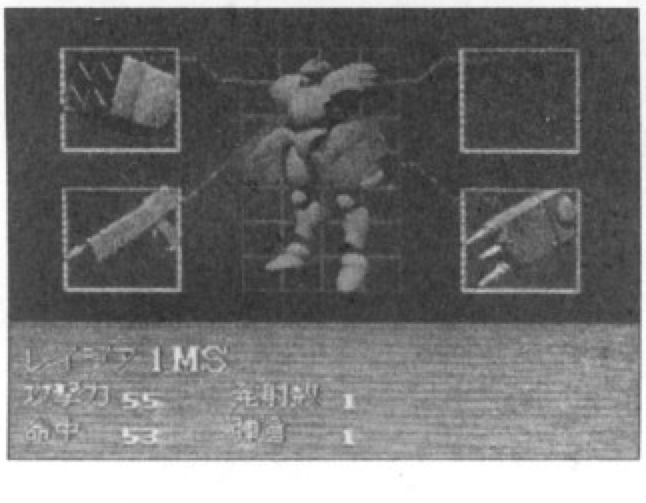


▲ 我也是明星。

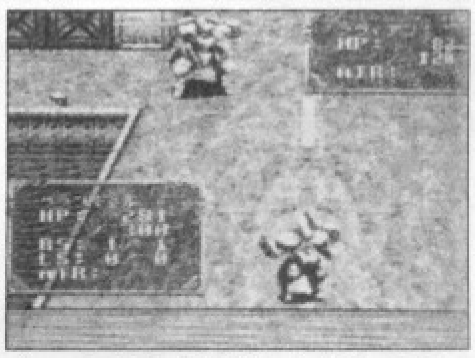
未来战士

SF		
	厂商 ACSII	类型 RPG
	发售日 3月28日	容量 24M





在近未来的大都会，作为侦探的你将接受委托，与装备精良、有恃无恐的罪犯展开周旋，以完成正义的使命。



▲ 最近少见的优秀战斗画面。

《未来战士》的主角在接受委托办案时，如果路遇贼人，即可进入战斗画面。这时，你会发现自己居然很威风，防护甲、大威力火器的装备足以震慑罪犯。当你拿到报酬后，可以到武器店购买新兵器，以加强自身火力，以利今后的战斗。当然，作为RPG游戏，途中自然会有些宝箱，打开宝箱会得到昂贵的武器，这样你就能省下一大笔钱财。

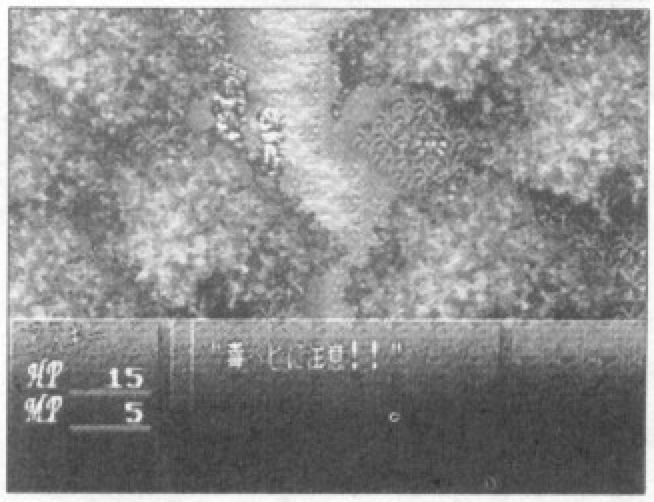
这是一款模拟办案游戏，游戏过程中自然少不了推理成份，为了情节发展，你一定要多动脑筋认真分析才是。另外，委托事项也是可以选择的，要慎重对待，对于太困难的事情还是回绝了的好。情报来自酒馆等地方。其它系统基本与正统RPG一致，朋友们大可利用以往的经验，出色地完成"侦探"任务。

虽然SF已是昨日黄花，但在新游戏的制作上依旧认真，一板一眼，确实不能不令我们佩服，这或许是为了完美结局所作的努力吧?

暗黑的贵族

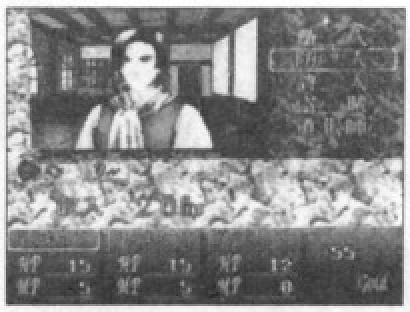
SF		
	厂商　ASCII	类型　RPG
	发售日　3月28日	容量　32M

即使已达到炉火纯青的次世代主机上，却也一直很少有出色的正统RPG出现。作为32M的RPG《暗黑的贵族》，自然不比寻常，正所谓"SF即是优秀RPG的代名词"，确实如此，尤以此等之大容量的RPG更是名副其实。《暗黑的贵族》美工异常出色，人物皆以淡彩形式描绘，清雅而娴静，美而不失其韵。排队冒险之时的人物动作也相当细腻，即使休息时也会有自己的动作。不过，也许是把容量和精力都放在了这些方面，游戏的情节反而不十分出色，世界观也较为普通，有点"绣花枕头"的感觉。这么多的同伴手执最强的兵器结队而行，目标却只是接受街人的委托，到封印的魔物之巢窟打打史莱姆。当然，强敌也会有，只是缺少了挽救世界的使命感。

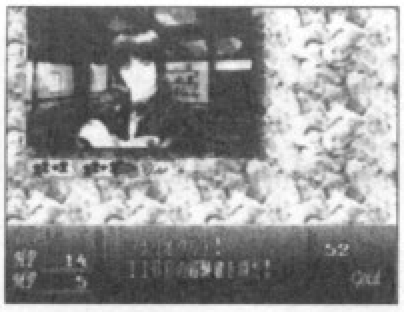


▲ 能力这么低，肯定是刚开始。

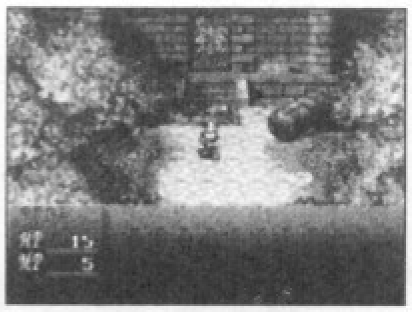
然而一个好游戏，一个漂亮作品自然会有其优秀之处，这样的作品无论在任何时代都不会失落，并将永远拥有大批支持者。



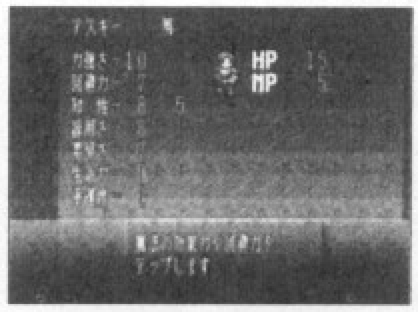
◀精美的人物。



◀是仲间吗?



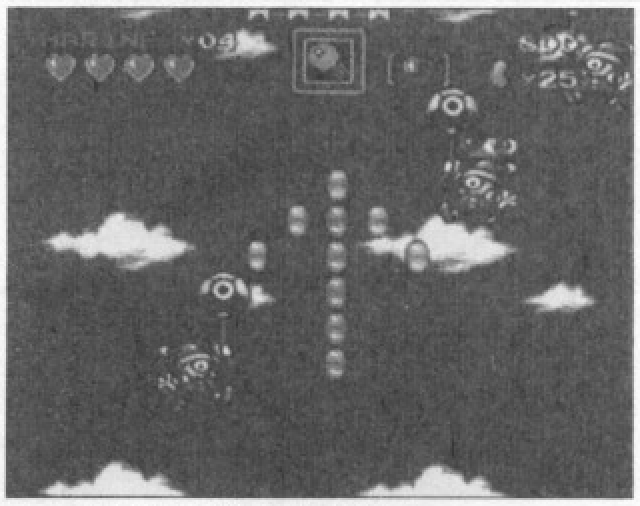
◀危险的历程。



◀标准状态表。

极乐游乐园

SF		
	厂商　GAMEFREAK	类型　ACT
	发售日　3月28日	容量　12M

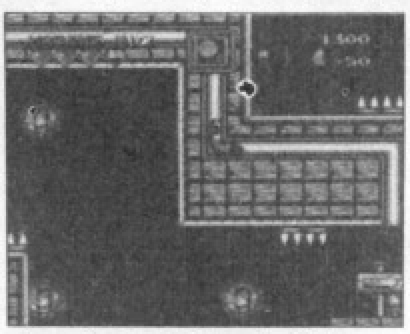


▲ 气球变成了交通工具。

知道在《勇者斗恶龙》系列中最倒霉最好灭最软弱最无能，经常被用来赚钱甚至食用的怪兽是什么吗?答案是——悲剧之幻兽史莱姆。在SF游戏日渐贫乏的今天，GAMEBREAK居然推出了这个以史莱姆大冒险为题材的游戏。

本作的主人公是一只混身幽蓝柔软而富有弹性的史莱姆(或称为"勇者史莱姆")。为了打倒邪恶的魔法使，主人公杀向了贼人盘踞的一个游乐园。光从这家伙冒险的地方就可知道，该游戏的气氛是相当轻松的，而且主角也有着非人类勇者可以相比的能力——翻墙越脊如履平地，即使是高墙，他也可以轻松越过。

因为这是一款主题比较轻松的ACT，所以敌人也不是可怕的怪兽，而是一些甚至比主角还要可爱的独眼小鬼、小老鼠之类。即使是作为BOSS的忍者、魔法使等等也非常可爱，打伤他们倒令坐在游戏机旁的我们感到心痛起来，看他们挨打时的样子好像真的好疼呀!



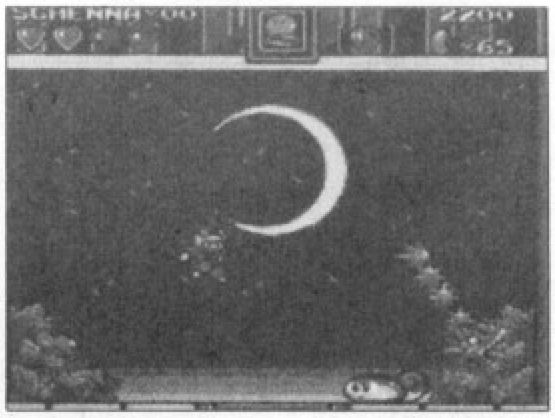
▲ 看画面蛮复杂嘛!

至于主角，也并不孤独，途中会有共5个各有所长的史莱姆成为义冲云霄的仲间。到最后，将会有包括主角在内共6个史莱姆供使用，人手不谓不多呀!

由于次世代的冲击，SF已深感力不从心，近来几乎没有大作出现了，但这种饭后水果之类的小游戏还是会迤逦推出的，这对SF玩家来说，还是可以算作"世纪末福音"的。跳呀！跳呀！这一切究竟为了什么？连史莱姆也要去冒险，生存真是艰难。尤其为了成为史莱姆中的英雄，为雪史莱姆一族多年被魔鬼、勇士以至村民欺负之耻，更为不易。不过，真是没办法，谁让"天降大任于史莱姆"呢?



▲ 通常只跳跳就可以了。



▲ 月下的夜想曲。

最终幻想VII 彻底攻略



PS			
	厂商 SQUARE	类型 RPG	
	发售日 1月31日	媒体 CD-ROM × 3	

前言:

梦境、友情、世界的过去与未来，这是一个悲伤的故事，也是段神奇的经历，SQUARE制做的这款游戏不仅会使你感觉到你在玩一个游戏，而且会让你感觉到一些其它的东西……

地球，这个人类生存的星球，不知什么时候被一个称作神罗的超巨大企业所支配。他们利用星球上所特有的魔光能量创造了具有先进文明的社会。魔光能量的浓缩体被称作マテリア，它是具有特殊能力的物体，合理利用可释放出巨大能量。神罗将它用于军事、科学等各个方面，但是，マテリア中却隐藏着一个不为人知的可怕的秘密……

此外，读者阅读本攻略时请注意补充内容。



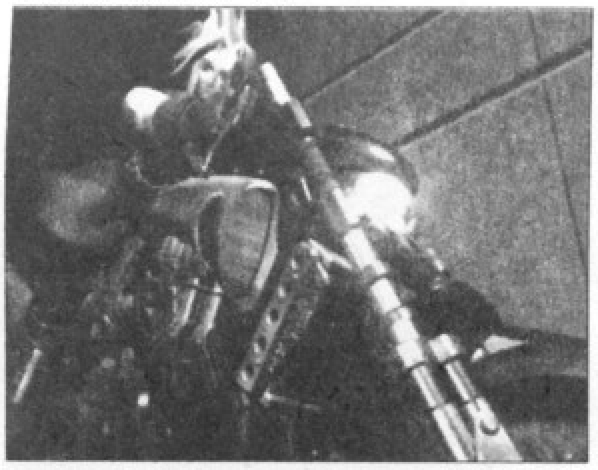
攻略:

一、神罗

魔光都市ミッドガル，繁华的街市和8个巨大的魔光炉构成了这个世界上最庞大的城市。整个城市分为上下两层，上层是繁华的街道和神罗总部所在，下层却是充满着暴力、欺骗和穷困的贫民街区，我们的故事便从这里开始了。

1号魔光炉地区，神罗百式号列车缓缓进站，从车上迅速跳下了几个人，他们打倒了车站卫兵。这是反神罗组织在行动，其中左腕为枪的大个子叫作バレット，是该组织的领导人，而那个身手敏捷，从车顶上跳下身背大剑的家伙，就是我们的主角クラウド。クラウド曾是神罗雇佣兵（沐浴魔光能量的特殊士兵，他们一般会失去对过去的记忆），现在则受雇于反抗组织。这次行动的任务是炸毁1号魔光炉。在行动前，バレット告诉クラウド，魔光炉所吸取的魔光能量是这个星球的生命之源，如果长此下去，终究有一天，这个星球会毁灭。而クラウド并不相信，现在，他只对金钱和个人生命感兴趣。在其他同伴的帮助下，バレット与クラウド一同进入了魔光炉内部。由于这是初次行动，所以你可能不大适应游戏的视角，最好的解决方法就是多多观察。在记忆点记忆后，来到了目的地，放置好炸弹后要与守卫机器战斗。击败它后，炸弹开始10分钟倒计时，开始逃跑吧！在逃跑过程中，不要忘记去救被勾住脚的同伴ジェシー。回到入口后众人逃出了爆炸的魔光炉，任务完成。バレット命令众人分散行动，此时由于魔光炉的爆炸，人们纷纷逃走，只有一个卖花的女孩没有离开。フラウド好意买了朵花。离开车站，车站外有些宝物，要注意拿。来到一处交叉路口，突然几队神罗兵追来，此时无论怎样选择做都会被包围，不过最后，クラウド还是成功地从桥上跳到了飞驰而过的百式号列车上。此时车厢里，早已上车的バレット等人正在议论クラウド，バレット对他的迟到很不高兴。突然，クラウド翻身跃进车厢，吓了大伙一跳。バレット自然也无话可说。众人换了地方，来到客车厢。在车厢的电脑处，ジェシー给クラウド讲解了魔光都市的大概情况：城中有8个魔光炉，列车便是绕城而行驶的。在每个魔光炉之间都设有ID扫描系统，可自动检查旅客身份。车到站后，来到了7号街区，进入酒吧，クラウド遇到了儿时的伙伴ティファ，她也是反抗组织的成员。酒吧的下面是反抗组织基地，在与バレット话不投机后，クラウド想离开，被ティファ拦住。两人回忆起了往事：7年前，クラウド要离开故乡，去做与神罗英雄セフイロス一样的战士。临走前，他与ティファ约定，成为战士后，会尽一切力量来帮助她。这时，バレット跑出来，扔给クラウド1500元钱报酬，这并不使クラウド满意。虽然バレット也明白，但是剩下的钱是要给女儿マリン交学费的……在ティファ的请求下，クラウド留了下来，参与第二次行动。此次的任务是炸毁5号魔光炉，在出发前由于ティファ也与クラウド同行，现在可以开始使用マテリア系统，所以最好先在街区中走走，初心者の馆处可拿到一个マテリア。在车站集合后出发，要在ID扫描前下车，但扫描系统提前了，没办法，只好跳车了。此时要在10秒钟内迅速通过车厢（向屏幕方向走），跳车后，进入环城螺旋轨道，向外走（屏幕方向）会到一个出口，但出不去，有敌人把守（无限敌人，您别劳神了）。向里走，便能沿管道到达5号魔光炉内，进入后要先去放置炸弹，然后坐电梯来到上层，在控制室三人同时按下开关，打开电子门。脱出后，在通道天桥上，众人却被神罗兵包围了。这时，神

罗社长プレジデント出现，他似乎很看不起战士们，他叫出一个机动兵器后就坐直升飞机走了。在与机动兵器战斗并胜利后，这东西却轰然爆炸，クラウド不幸掉了下去。バレシト与ティファ悲痛欲绝，但也只能先离开了。



二、相遇

クラウド从昏迷中醒来，发现自己躺在花丛中，在身边照顾他的正是车站的那个卖花姑娘エアリス。她看クラウド已恢复后请求クラウド送她回家。报酬是可以与她约会一次！这么好的差事当然得答应，但两人刚想离开，神罗干部レノ却带人来抓エアリス。虽然不知为什么，但逃跑的确是首选，于是，两人逃到了教会后面。途中エアリス不小心掉了下去，クラウド急忙爬上楼顶，推下木桶，阻止神罗兵的行动（推桶顺序为左边→上→右边的木桶，下方的不用理会，但推时要注意时间间隔，エアリス喊你的时候再去推）。两人从屋顶逃走后，来到了5号街エアリス的家（在花园中有マテリア和道具）。当晚休息时，クラウド想独自一人回到7号街，于是便偷偷地溜了出来（走的时候别靠近エアリス的房间），但最后还是被エアリス发现了，没办法，只好带上她一同行动。穿过废墟，来到公园时，两人坐了一会儿，エアリス对クラウド说自己的初恋情人（!）也是一名战士。正说着，旁边经过一辆鸟车，车上似乎有ティファ，于是クラウド便同エアリス一同来到了6号街。在蜜蜂の馆，打听到ティファ去了ドシ・コルネオの馆，来到ドシ・コルネオの馆门口，看门人告知只有漂亮女孩才能进去，那么，只有男扮女装了。在街区中找到洋服店，得知老板在酒店，再去酒店找老板（选择第二项的第二项）然后回店中换了一身衣服，但还是不像，那么又来到了街中的“男男男”健美馆。与人比试做蹲起（注意按键时间），胜利后可得到金发（失败也能拿到一样东西，但会影响选择），除以上所说的装扮方法外（以上为必做的事），还有一些，如下：

（1）在街中一个右上方的小店与老板对话后答应他的请求，去宿屋住一晚，当晚偷走自动售货机200元的东西。第二天交给他可得到一件装饰品。

（2）在街中小吃店吃烧肉饭可得到兑换券，到药屋换得消化药，后去酒店洗手间，帮助那个可怜的人，可得到香水。

（3）在街下方某人处得到会员卡，进入蜜蜂の馆，醒来后与小姐对话即可。

回到店中换完衣服，クラウド变成个漂亮女孩，与エアリス一同进入コルネオの馆。原来，コルネオ每天都要从三个女孩中挑一个陪他。在地下室，找到ティファ，虽然吓了一跳，但她似乎对エアリス更感兴趣。三人被带到了コルネオ面前，此时他会挑谁是与刚才一系列寻找装饰品有关的。如果做得好，他会选クラウド！反之，クラウド则会被带到别的地方。总之，不管怎样，三人还是会合并对付コルネオ，不过最后还是被狡猾的コルネオ扔到了下水道中。

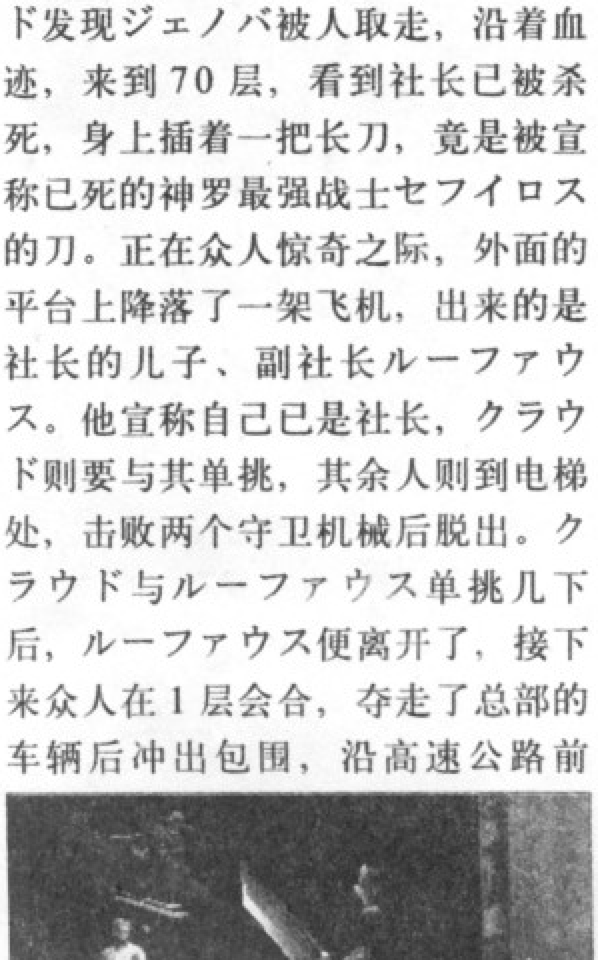
另一方面，神罗的头领们为了报复反抗组织炸毁魔光炉，计划毁掉整个7号街区，并嫁祸给反抗组织。计划的第一步就是炸毁支撑街区的机械塔。此时，下水道里三个人醒来后沿路来到了列车墓场。这里有的地方要开动旧火车头才能通过。穿过墓场，回到7号街，此时バレット正与同伴在机械塔上奋勇战斗，但寡不敌众，伤亡惨重。クラウド让エアリス去照顾伤员和バレット的女儿マリン，自己则同ティファ登上机械塔，在塔顶与バレット会合。尽管众人想尽办法，还是没能阻止炸弹爆炸，而且エアリス也被神罗抓走。クラウド等人逃出街区后，7号街完全毁灭，所有没来得及逃走的人们全都死了。バレット痛心地敲打着废墟，呼喊着战友们的名字……

三、明影

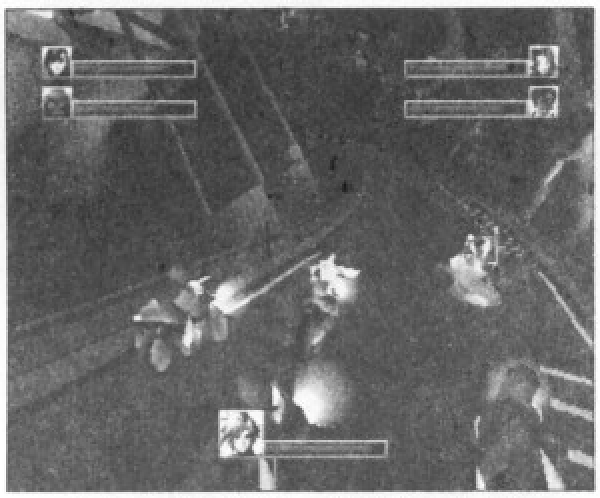
エアリス被抓走时，曾告诉众人マリン被送到了5号街她的家中。于是，三人来到エアリス家见到マリン后，与エアリス的母亲交谈，知道了エアリス的过去。原来，她并不是エアリス的生母，15年前，她的丈夫去打仗，一去不返，她伤心地每天都去车站等待丈夫的归来。一天，她在车站上看到了奄奄一息的母女俩，母亲临终前把女孩托付给了她。那个女孩就是エアリス，她具有神奇的力量，然而，神罗出现了，他们说エアリス是古代种，能找到约束の地的钥匙，要带走エアリス，但是，被她拒绝了。因为エアリス也不合作，所以神罗没有硬抢。

休息一晚后，为了救出エアリス，大伙决定去城市上层的神罗总部。来到6号街找到武器店。クラウド向店主买到了ジンクバシテリー。然后随一群孩子，来到了唯一通往上层的地方。利用管道，众人爬了上去，途中有的地方要装入电池（像箱子一样的地方），有的地方则要注意跳跃时间（要跳到中段，不是顶端）。来到上层，进入了神罗总部，从旁门进去（也可正面突破），先爬货真价实的59层楼梯，到59层击败卫兵后到60层。利用雕像躲过卫兵后到61层从社员手中取到卡片，到62层找到市长后暗语为“神罗最低”。一次答对可拿到マテリア和卡片，然后到63层，按顺序取得A．B．C三样东西后可在

电脑处换宝物。到64层可休息和偷衣柜中的道具。65层要利用宝箱中的模型拼好中间的大模型，最后取得卡片，到66层，去洗手间爬到67层通风道，偷听神罗会议。此时，神罗们正计划利用エアリス找到古代セトラ民族至高无尚的约束の地。他们认为，那里有用不尽的魔光能量。回到66层，跟踪神罗宝条博士到67层，看见博士实验室中有一只红色的野兽，旁边的实验箱中悬浮着被称作ジェノバ的生命体。不知为何，クラウド看见后昏了过去，醒来后利用搬运电梯到68层，看见エアリス正被宝条用来做试验，而且还把エアリス和下面那只野兽关在了一起。バレット去阻止，使野兽冲了出来咬住了宝条。救出エアリス，宝条逃走后，那野兽自称レッドXIII，加入了队伍。之后，众人分队而行，但却都被抓住。在牢里关了一晚后，クラウド醒来时发现牢门大开，这里似乎出事了。离开牢房，大伙只见遍地血迹，卫兵也被杀死。到试验室，クラウド发现ジェノバ被人取走，沿着血迹，来到70层，看到社长已被杀死，身上插着一把长刀，竟是被宣称已死的神罗最强战士セフイロス的刀。正在众人惊奇之际，外面的平台上降落了一架飞机，出来的是社长的儿子、副社长ルーファウス。他宣称自己已是社长，クラウド则要与其单挑，其余人则到电梯处，击败两个守卫机械后脱出。クラウド与ルーファウス单挑几下后，ルーファウス便离开了，接下来众人在1层会合，夺走了总部的车辆后冲出包围，沿高速公路前



进。此时会变成赛车游戏，十分过瘾，但是不要太贪玩了，到达公路尽头后要与机械战车战斗。它的火焰全体攻击很厉害，要小心。击败它后，大伙终于逃出了魔光都市。

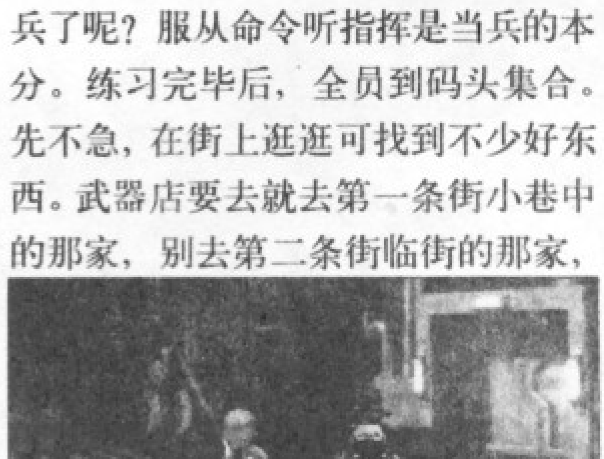


四、追击！约束の地

离开魔光都市，首先要分队，可随意选择。之后向东北方向前进，来到一个小村子。在旅舍中，クラウド给大伙讲起了セフイロス与自己在5年前的事：5年前，クラウド曾与セフイロス一同去故乡ニブルヘイムへ的废旧魔光炉执行任务。在调查过程中，发现神罗博士宝条在利用魔光能量制造怪物，セフイロス对此似乎十分愤恨。任务完成后，在村中神罗的秘密试验室中，セフイロス独自在里面待了很多天，不断地调查和研究里面的资料。最后，他对クラウド说自己要去寻找约束の地，然后放火烧了全村，杀死了ティファ的父亲，而且他来到魔光炉，取走了宝条藏在那里的ジェノバ生命体，这是因为他已知道自己就是宝条博士利用人体试验而制造出体内有大量ジェノバ细胞的人造人。在魔光炉内，他还击伤了悲痛的ティファ，クラウド则持剑与其怒目相对……

クラウド讲到这便不说了，众人在思索中睡去。第二天，出发后可使用PHS队伍系统。离开小村子向东走，来到一处陆行鸟舍（与鸟对话可取到召唤兽），这里可以买到捕捉陆行鸟的マテリア。买点野菜后，装备上マテリア，在有脚印的地方遇敌时可见到陆行鸟，给它野菜并杀死旁边的敌人后就能骑上鸟。骑鸟可穿越南方的沼泽，躲过巨蛇（巨蛇是会无限复活的）。穿过沼泽，在一处洞口前看到了被セフイロス杀死的巨蛇，这家伙真厉害。进入洞后要多寻找，这里有不少宝物（注意右边的洞穴中藤蔓可以爬上去）。要出洞时会遇到三个神罗成员，不过他们也在追セフイロス，所以没打起来。离开洞穴，在西南方有一处顶部有一只巨鹰的魔光炉，这里的主人会请你去保护巨鹰的蛋不被神罗抢走。此时可玩一个模拟战略游戏，甚至还有兵种相克之说（战略胜利可得到宝物），以后没事就多来玩玩吧。离开这里去西北方，那里是ジェノンの港，建有神罗军事基地。在海滩上，大伙见到一个与海豚玩耍的小女孩。突然，海中钻出一只鱼怪，击败怪物后，要用人工呼吸救活小女孩。回到村中休息一晚后，第二天女孩恢复了健康。クラウド来到海滩，在海豚的帮助下跃上供电塔，单人潜入了神罗基地。这里正在举行欢迎新社长ルーファウス的阅兵典礼。クラウド刚进入兵营，就被军官误认为是新兵，拉到屋中强迫性地让クラウド穿上了神罗军服，接下来就要参加阅兵典礼了。由于有电视转播，还有收视率，所以别出洋相，做好了可以拿不少道具的。

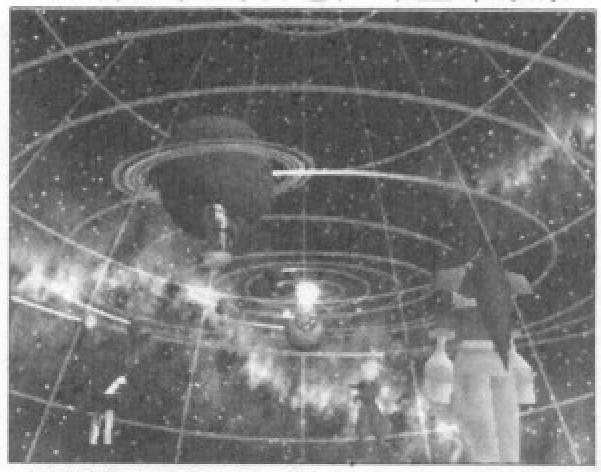
阅兵完毕后，要回营房做欢送仪式练习，如果不会做的话就多按长官的命令去练几次好了，谁叫你已经当兵了呢？服从命令听指挥是当兵的本分。练习完毕后，全员到码头集合。先不急，在街上逛逛可找到不少好东西。武器店要去就去第一条街小巷中的那家，别去第二条街临街的那家，



他卖假货。到码头集合后，按指令操练，做得好的话有奖赏（根据好感度在100, 60-90, 0-59共有三样奖品），做不好的话你自己也会笑破肚皮的。仪式结束后，赶紧溜上船。

在船上，クラウド找到了同样伪装成士兵的同伴们，其中レッドXIII居然也装扮成人的样子，可惜露了尾巴。来到船头，找到バレット。这时听到船上广播说有不明人物上船，大伙赶紧集合，却发现广播中所说的人似乎是セフイロス，来到下面的船舱，发现有人闯入主舱。进入后要先上梯子取宝物后再与中央的人对话，这时，セフイロス出现了。但他很快飞走了（会飞为什么要坐船），只留下一只ジェノバ怪物。击败它后，船到了目的地。这是个充满热带风情的海滨城市，沙滩上还可帮助女孩子擦太阳油。离开小镇，沿山路来到了コレル山，途中有个魔光炉，再过去就是铁路。这里有的地方会掉下去，最好掉下去（不掉按○键跳开的话就再也掉不下去了），掉下去后按住左或右，连打○键可找到两个宝物。从吊桥开关小屋的右面墙可以爬上去，能找到一窝小鸟。可得到道具（不拿的话可增加伙伴的好感），穿过吊桥到下方有一处分叉，向下走能找到一个隐藏小屋，有好东西。之后来到一个小村，在村子左边找到缆车，来到了至今为止所有RPG游戏中最豪华、奖品最丰富的娱乐都市（攻略后有奖品说明）。进城后要先买入城券（30000的不限次数，买到后反复进出游乐城大门，在一定次数后，门外的记忆点边上会出现一个奇怪的人，在他那里可用100元换取1GP，不过较难出现），然后进入城中终端室。バレット由于心情不愉快，自己先走了。此时可选一人一同去玩（当然带女伴，谁会带一只野兽？），首先进入WONDER地区，一个叫クット・シー的骑在布偶上的猫要给クラウド占卜，但算来算去，却算成自己要与众人同行，为了证明自己是正确的，它加入了队伍。然后再来到SPEED地区，见到了园长ディオ，他倒是很亲切。在BATTLE地区，众人发现这里的人都被枪杀了，ディオ赶来后认为是クラウド干的，便将几人扔到了城下的コレル村废墟中（在废墟中有一口井，在井底遇敌时有时会遇到几个特殊敌人，打倒后可得到4000经验值和400AP值。但此村子只能来一回，所以要抓住时机）。在这里，找到了バレット，来到他的故居。他讲起了往事：这里曾是一个平静的小村庄，但神罗们用欺骗的手段把这里改造成了现在的样子并杀光了村民，バレット在和好友タイン一同逃走时左腕受了重伤，所以改造为枪，タイン也一样。那些人就是对神罗充满仇恨的タイン杀的。听完后バレット归队，与他一同回到被扔下的地方，发现又有人被杀，沿路寻找。最后在一处废墟找到了タイン，他在与バレット决斗后自杀了。回到村中，找到领头人コーシ，他要求クラウド去游乐场中的陆行鸟比赛中赛一场，胜出的话就给他们一辆浅滩车，让大伙离开这里。クラウド答应后便被带到选手室（这里可得到一个召唤兽），胜利后便能拿到浅滩车（在后期游戏中如果取得可将敌人变成道具的マテリア"へんか"，开车从沙漠进入游乐园下方的荒漠，这里有一种形状如仙人掌的小敌人，出现机率很低，单独行动，用特技将其变化后可得到吸收多种属性攻击的戒指テトラエレメンタル，而这里要特别说明，在世界的西南方向有一处在地图上看不到的小岛，与世界东北方的隐藏小岛不同的是这里会出现上述的小敌人，而且出现率是100%。另外要注意，其实，游戏中部分敌人是不会被变化的）。

拿到车后回到海滨小镇，坐偷渡船回上个大陆。利用车，可找到一个山洞在里面可找到一个矿工，当主角的战斗次数个位与十位相同，可得到ミルリス。回到游乐城，穿过西面的河流，这里有一处魔光炉的废墟，在这会遇到神罗部长スカーレット，等她走后在她调查的地方寻找可找到召唤兽。在这里还有一个小村子，由于魔光炉的爆炸，不少村民失去了亲人，这也是エアリス的初恋情人（！）ザシクス的家乡。在此处的旁边，有一处森林（林中有一个独立的山丘），在林中遇敌时可能会遇到一个女忍者ユフイ，击败她后按第二、一、二、一、二个的选项可将她收为同伴。继续向西来，中途车坏了，没办法，只好先进入旁边的村子。这里是レッドXIII的故乡，这里的人们喜好研究星命学（商店的侧门内可找到究极回复魔法）。来到村中最高处天文台，找到长老，即星命学家。



在他的要求下找两个同伴去听他讲星命学，然后来村中广场休息。这时星命学家走来，让クラウド与红色XIII一同跟他去一个地方，两人随他进入了村中的一个奇怪的地方。来到山洞中击败了ギ族亡灵，见到了レッドXIII英勇战死的父亲。第二天，车已修好，继续前进，再次穿越浅滩，回到了クラウド的故乡。

进村后，クラウド奇怪地发现，村子似乎并没有被烧过，似乎什么事也没发生过。这里充满了神秘的气氛，在村中的神罗屋中，二楼左边房间有一个保险箱，在20秒内快速输入右36、左10、右59、右97即可得到地下室的钥匙和一个召唤兽。拿到钥匙后可到地下室打开叉路的门，找到宝条博士制造的人造人ヴインセント。他会加入，之

后进入图书室，见到セフイロス，交谈后他扔给クラウド一个マテリア后飞走了，出来进入山中。这里有许多宝物，其中有一处要利用管道滑下去拿东西（左数第2个、右数第2个）。过山后到下个村子，这里有一个火箭发射场，是神罗宇宙开发计划所用，但由于负责发射的ジト博士为救助手而发射失败，所以停止了计划。在村中找到ジト的家，在后院看到一架飞机，但可惜无法偷走（不，应该说借走）。在发射场的火箭中找到ジト，他并不是很热情。可是回到他家中，他又突然赶回家，态度变得热情万分。原来，神罗社长ルーファウス也来到了这，使ジト误以为神罗又要重新启动计划。然而，实际上神罗们只是想取走那架飞机，幸亏在ジト的助手ジェラ的帮助下，クラウド等人才得以先一步抢到飞机，ジト也跳了上来。但好景不长，飞机中弹掉在了海中，成了滑行船。

这时若向西去那个月牙形的大陆，登陆后ユフイ会跟大家说这里危险，但是，当两个神罗兵出现，大伙忙于应付时，这家伙居然偷走了众人身上大部分的マテリア溜走了！这是不能容忍的！沿路追到ウータイ城，进城第一眼就看见了她。她急忙逃走了。在道具屋，打开屋中的宝箱，还没看清楚是什么，居然又被偷走。再来到入口附近的小屋，在屏风后找到她，但她又跑了。回到街上，在酒店边看见一个会动的罐子，不用多说，这次一人堵一条路，再猛敲三下罐子，终于抓到了。与她来到她的家中，ユフイ很悲伤地告诉大伙她很后悔，她很伤心。她让クラウド去拉地下室的手柄，说可以找到マテリア，但是，这又是一个花招！这小东西又跑得无影无踪了。进入里城，敲打一下大钟可找到暗门，进入后看到了当初在6号街的那个コルネオ。他捉走了ユフイ和在此地休假的神罗女干部。为了自己的マテリア，追上去，来到城中的佛像群，在其他两个神罗干部的暂时合作下，找到了コルネオ，救回ユフイ。她终于真心诚意地加入了，还交还了マテリア，带上她去城中五圣塔可以进行修行。城中猫屋可找到特殊マテリア。

在魔光炉废墟边的小屋中，有人会告诉你，娱乐都市的ディオ园长喜好收集宝物，其中有一样是打开古代种神殿的钥匙キーストーン，而ジト记起，在ルーファウス去抢飞机时曾说过セフイロス去了古代种的神殿。那么，クラウド等人便回到了娱乐都市，在斗技场边的展厅中找到了キーストーシ。在帮ディオ打了几场比赛后可得到キーストーン。回到缆车处想出城，缆车却坏了，于是当晚众人住在了城中。深夜，エアリス找クラ



ウド，说是要一同去玩玩（根据这之前不同的对话选择，也会有其它同伴来约会）。在城中，先去剧场一同应邀演了一出勇者斗恶龙的故事（这场演出共有12个结局）然后又坐观览车，最后回终端室，发现ケシト・シー竟偷走了キーストーン，追来追去，キーストーン还是落入了神罗手中。原来ケシト・シー身下的布偶是受神罗控制的，ケシト・シー也没办法。第二天出



发，来到位于南方的小岛。

五、毁灭

岛上有一处古代种的神殿，进入后看到神罗的干部，但他已被先到一步的セフイロス杀伤，他把キーストーン还给了クラウド。利用キーストーン进入神殿，这里的地形很特别，要注意视角看不到的地方。随一名老者，来到一处时钟番人的大钟处，利用时针和分针去四点、五点、七点、八点可拿到宝物，掉下去也能拿到宝物。一、二、三、九、十一点没有东西。六点处可来到一个门前，但钥匙被老者拿走，必须在某个洞口堵住他才行。打开门后来到壁画の间，这时的墙上画着古代究极魔法メテオ。进去后不断见到セフイロス的身影，在战胜一头巨龙后找到了黑マテリア。它具有强大的力量，可以发动究极魔法メテオ，利用小行星毁灭星球！但是，它被放入了神殿的模型中，模型一旦被人取走，神殿也会随之消失。クラウド等人没办法，只好先行离开，在十二点的大门外，战胜守卫后クシト・シー进来了。它冒失地取下了模型，使神殿毁灭了。但在废墟中，黑マテリア闪烁着黑色的光芒。クラウド得到了黑マテリア，可是セフイロス却出现了。不知为何，クラウド的精神分离，身体不受控制，自动地把黑マテリア交给了セフイロス。之后，就是一道白光闪过……

梦中，エアリス的身影不时闪现。クラウド醒来后，バレット和ティファ告诉他，エアリス不知去哪儿了。于是大伙出发去寻找エアリス。来到上方的大陆，进入ボーンビレシジ村。在这打听到エアリス去了村后的眠の森，通过眠の森就是古代种の都。可要过眠の森，必须有ルナ・ハーブ，与卖东西的人谈话后开始在村中挖掘ルナ・ハーブ。此时只要站在上方的小屋西面的空地中央，引爆炸弹后调查，第二天就可以从村口宝箱中取

到ルナ・ハーブ。通过眠の森时有一个会走动的召唤マテリア，一定要抓住它。来到古代种の都，先去四处找找宝物，然后到右边的小屋二楼睡觉，当晚，进入中间的那个贝壳，发现一条通向下方的水晶道路，顺路而下，来到了神殿。在神殿深处，エアリス跪在那里在祈求着什么，クラウド与其默默相望。天空中的一道白光打破了沉默，セフイロス从天而降，一刀杀死了エアリス！一颗白色的マテリア滚落到了神殿中的水潭下。クラウド悲愤地杀死了セフイロス留下的怪物。之后便与大伙一起把エアリス的尸体放入了湖水中，美丽的姑娘慢慢地沉向了水底……



セフイロス杀死エアリス时曾说过要去雪原，于是众人也从古代种の都出发，向雪原前进。进入雪原后来到山顶的雪原小村，这里是エアリス的故乡。在她的家中调查机器可知道她父亲ガスト博士和她母亲イフマルナ的故事。在村中一户人家，向小孩借到滑雪板，再到村右边的探险家的住处，从墙上取走大冰河的地图。出村后开始滑雪游戏，在途中选择不同的道路会到达不同的地点。到达后开始探索，按○键可看地图，上方的红色标记为目的地。要注意确定自己的出发方向和地点。这里很大，可能会迷路，要小心（在地图右面的山顶向里走后在道边可找到一个能在使用魔法后再攻击一次的マテリア）。进入雪原后按○键可插标杆，确定方向（在雪原地图的松树上方的小温泉处摸一下泉水，然后到大雪原后向东走，会遇到雪女，战胜她可得到圣属性召唤）最后找到上山的入口，这有登山者的准备基地。出发后开始登山，上山时要注意连按○键使体温保持在32度左右。爬山中要穿越一些冰洞，需要推动冰块打开道路，或与冰柱战斗，制造道路。经过艰辛的努力，众人终于来到了山顶。原来这是个庞大的陨石坑，中心就是约束の地。下山后进入风带。进入时要判断风的强弱，要从弱的方向进入。在不断的追击中，找到了セフイロス，众人却陷入了幻觉中，クラウド在幻觉中努力想知道自己的过去。当神罗们也赶到这里，随同的宝条博士讲出了クラウド是セフイロス的复制品等一些令人震惊的事后，クラウド的思维混乱了，他使セフイロス的真正身躯复活了，约束の地也随之毁灭……

六、真相

在约束の地毁灭时，神罗抓走了随同クラウド的ティファ和バレット。当ティファ从昏迷中醒来时，守在一旁的バレット打开窗子，让她看见了一幅可怕的景象：天空中竟有一颗巨大的红色陨石在缓缓下落！原来由于セフイロス的真正复活，黑マテリア的作用使究极魔法发动。这个世界就要毁灭了。クラウド在约束の地毁灭时落入海中，不知生死。两人正为クラウド担心时，神罗头目们走进来，宣布要将两人处刑，当ティファ已被按在电椅上时，意外发生了：古代セトラ民族所讲的守护星球的巨兽ヴェポン突袭基地。此时基地进入全面戒备，行刑的士兵纷纷离开，クシト・シー混了进来救出了バレット。两人想救ティファ却打不开行刑室的铁门，无可奈何之下，只好先离开房间，途中与ユフイ会合，一同冲到了神罗飞空艇的停泊处。另一方面，由于ヴェポン的进攻，使ティファ挣脱了电椅(先用脚取钥匙，再用脚和头部，再用头和手，最后手接手)，利用ヴェポン击出的裂缝跑到炮管上，与バレット抢的飞空艇会合。

脱离危险的人们驾驶着飞空艇来到了世界东南方的一个小岛。岛上有个海流の村ミディール。在村子中，众人找到了被海流带到这里的クラウド，但他已经头脑混乱，什么都不知道了。ティファ伤心地留在了他身边，其他人则暂时回到了飞空艇。在艇上，クシト・シー利用艇上的通讯设备偷听到了神罗总部的会议内容。神罗们想利用各地魔光炉中的浓缩物质的力量，击毁陨石。其中一个收集地就是コレル地区。这下可点起了バレシト的怒火，他立刻要求去コレル阻止神罗。将飞艇降落在去コレル魔光炉的洞口(娱乐城东北方向)，进入后来到魔光炉，见到神罗士兵正在运送ヒュージマテリア，火车已经开动。为了追上去，众人也开出一列火车，有10分钟时限。摇杆上对应上键，下对应△键，追上后要阻止火车撞入村子，△×键对应下，上下对应上。拉动后可使车停下来。取得了ヒュージマテリア和アルテマ，然后再去顶部有鹰的魔光炉，在那里进行最后一次模拟游戏可得到ヒュージマテリア和召唤兽。

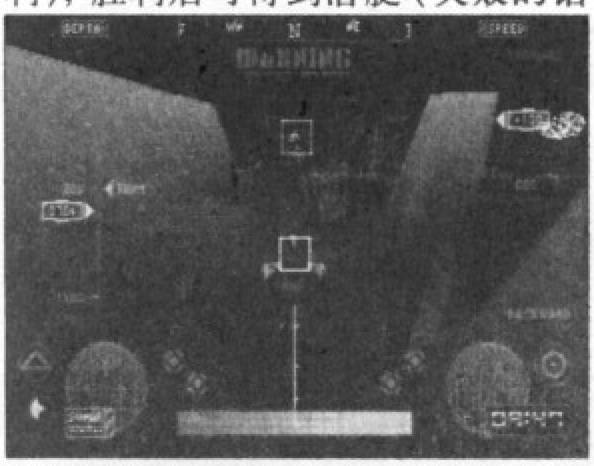
回到海流の村（此时可以从村左面二楼的一个女人身后找到一把钥匙，去武器屋开门，之后可得到咒的指纹，另外如果手中有野菜，还可以去喂武器防具屋中的白陆行鸟，选耳字起头的日文便可得到四属性究极魔法)，在探望クラウド时，突然村下冲出海流，巨龙ウェポン出现，赶走它后，更大的冲击波毁坏了村子，ティファ和クラウド掉入海中，当ティファ醒来时，发觉自己进入了クラウド的精神世界。在这，我们终于弄明白了クラウド真正的过去。原来，我们的主角并非是像游戏序盘时所回忆的那样是一个高级的神罗战士，而只是一个小小的士兵。那次行动中与セフイロス一同执行任务，身背大剑

的战士竟是エアリス的初恋情人ザシクス。在セフイロス冲进魔光炉时，是ザシクス冲了进去。但被打倒，随后而入的才是为给ティファ和村人报仇的クラウド，クラウド拿起セフイロス的大剑，扎伤了セフイロス，随后自己也被杀死。数年后，在宝条博士的研究制造下，クラウド被重新复活，但变成了セフイロス的复制品，原来的记忆都是虚假的……

得知真相，クラウド终于恢复了正常，醒来时两人已被救起，在朋友们的帮助下，クラウド重新站起来了。

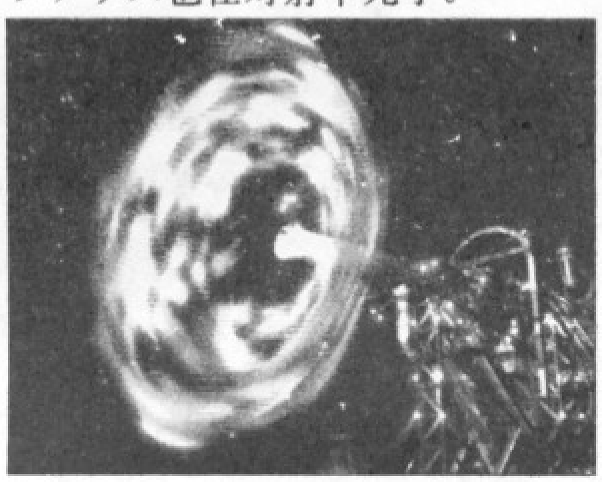
七、最终幻想

在バレット等人的努力下，神罗两次收集行动都失败了，现在只剩下コレル的海底魔光炉了。进入ジュノン港，从电梯来到基地内部，从一处丁字路口向下，坐电梯来到魔光炉，发现ヒュージマテリア已被装入潜艇，于是大伙也抢了一艘潜艇（对付潜艇中的神罗兵可选第二项使他们老老实实地投降）。得到潜艇后要进行潜艇追击游戏，只要保持速度，跟紧红潜艇并不停地发射鱼雷就可胜利（一定要胜利），胜利后可得到潜艇（失败的话



则要以后的某个时候再回魔光炉取潜艇）。在海底行动有地域限制，但可找到红潜艇残骸中的ヒュージマテリア和古代种の键。如队伍中带着ヴィンセント（即枪手）便可到一处瀑布中见到セフイロス的生母ルクレツィア并了解到ヴィンセント被改造的原因（过一段时间再回来可找到ヴィンセント的究极技）。回到ジュノン港，在机场看到一架运输机带着另一部分ヒュージマテリア飞向了火箭村（此飞机不久后可在海底找到，里面有不少好东西）。众人赶到火箭村，神罗们正计划用火箭和ヒュージマテリア的力量去击毁陨石。クラウド与シド冲上火箭，火箭升空后直冲陨石，シド则帮助クラウド取出了火箭中的ヒュージマテリア，密码为“○□××”。之后利用脱出装置逃出了火箭。随着一声巨响，这个寄托着大部分人类希望的火箭撞上陨石。不过并没有像神罗预想得那样彻底摧毁和阻止陨石，而只是炸开了陨石的一小部分外壳，毫无任何用处。神罗的计划失败了，在レッドXIII的建议下，战士们找到了星命学家，他与众人一同回到了古代种の都（真不愿再回到这个悲伤的地方），在后方的一处发光的晶石处，星命学家用古代种の键打开了晶石（如潜艇战失败，现在就要去炮台处取潜艇，找古代种の键），晶石显现出了エアリス被杀时的景象。那颗落入水潭的白色マテリア就是能与黑マテリア对抗的究极白魔法ホーリー，但是众人已无力取回了。

离开这里，クラウド得到通知，神罗动用最后的力量，在魔光都市架起了一座巨大的炮台，要轰开セフイロス复活后在原来约束の地所造的能量罩。但是，海中突然出现了一个庞大的机械兽，向魔光都市逼近。等它走到岸上，クラウド等人靠近，发现根本不可能对付。此时魔光炮开火了，城中所有能源都被用尽，机械兽被击败。保护罩也消失了，但神罗社长ルーファウス也在对射中死了。



保护罩的消失使飞空艇得以进入，但クラウド担心神罗再干些什么，于是便调头回到魔光都市，准备趁此完全消灭神罗。从都市上空空降入城，到达后走了一段，来到螺旋轨道内部。这时若向屏幕方向走可拿到许多宝物，但是是死路，向里走会有0号和8号两个出口。0号出口可去神罗总部，在那里仔细寻找可找到装备，8号出口出去后会与神罗最后两名部长战斗，胜利后从火车站的炮架上去，在顶部找到了宝条。在谈话间，得知他竟然是セフイロス的父亲，他在自己身上注射了ジェノバ细胞，真是个可怕的科学家。战胜他要有点耐心。神罗终于被彻底消灭了，这也是他们不节制，不合理地使用超科学文明的后果。

最后的决战就要开始，向北来到大空洞，进入其中后有一处要分队、分道，建议走左边的上方，可以拿到两个特殊マテリア。经过努力，战士们在星的中心会合，与セフイロス的决战开始了……

进入星的中心，绮丽的景色令人惊叹，但这并不是欣赏的时候，决战前的紧张气氛已让人透不过气了。第一个见到的就是引起一切是非恩怨的异生命ジェノバ，击败它后，脚下一空，众人掉进了真正的星的核心。在这里，クラウド竟见到了ホーリー的光芒……セフイロ



ス出现了，他的力量似乎无人可以战胜，在进行最后一次整装后，真正的决战开始了。首先要对付セフイロス的异变体。每击败一个部位都可以换队，但实际上并不需要换队。击败它后，セフイロス借助

ホーリー的力量变成了神一样的形态，此时奏起了圣歌。这也许是历代FF系列中力量最弱的总BOSS，干掉他很容易（事实上，他是会随



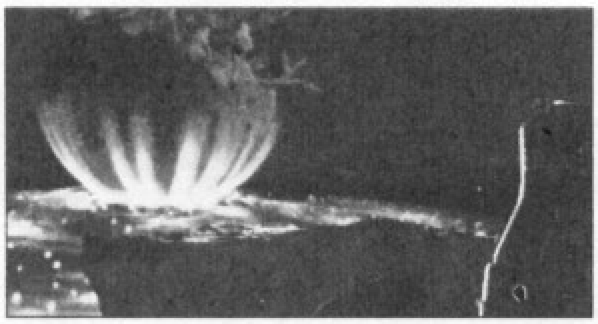
着你当前的级别而增加力量的），击败他后，一切似乎都结束了，但事实上并非如此，在クラウド正要离开时，他再次感受到了精神的波动，并被セフイロス带入了最后的战场。这里只有他们两个人，在默默的相视中，一切恩怨都要做出最后的了结。这里的战斗是特定的，无论你怎样做，セフイロス都一定会被击败。



此时的地面上，巨大的陨石马上就要毁灭一切，虽然セフイロス死后，ホーリー得到了解放，冲击了陨石，但由于时间太晚，仍不能阻止陨石的下落。世界似已不可避免的被毁灭。但是光芒并没有消失，当地面上出现了那神奇的一束束光芒时，所有人的心中都充满了希望。在星球的每一处，人们的希望与那光芒凝聚成了最后的力量，冲向陨石，摧毁了这个代表死亡与毁灭的物体。这个世界又一次被拯救了，而为此付出生命的エアリス……

500年以后，大地复苏，魔光都市已成为废墟，自由的动物们在这里嬉戏。这是人类自己制造的苦果，也是大自然必然的惩罚。然而，在新的生活中，我们又应如何去爱护我们的星球呢？

THE END



补充：

一、陆行鸟的用途

游戏进行到后期，由于交通便利，基本可以四处行动。虽然也可拿到一些特殊的东西，但是想要真正的好宝物，则要靠养育陆行鸟。养鸟处在第一大陆的东面，要想养鸟必须先买鸟舍，买完后便要装备好捉陆行鸟的マテリア去捉鸟了。捉鸟最好在世界东南方的小岛（主角养病的地方）。捉到后可去雪山一带的小屋中询问方法和买高级野菜。要生出金色的万能鸟就要用以下方法：

1.黄色＋黄色得绿色，
2.绿色＋绿色得蓝色，
3.蓝色＋绿色得黑色，
4.黑色＋黄色得金色。

其中1.2.3要用カラブの实（古代种の都一带战斗中偷得），4则要用特殊的ゼイオの实（要在世界东北方偏远小岛上战斗中偷到）。另外，要想确率较高地生出想要的鸟，最好去游乐场的跑鸟场将鸟的级别练到A以上。得到金色鸟后向世界最东北方的海上出发，可找到一个地图上没有的地方，可取得游戏中最强大的召唤兽（共召唤13位圆桌骑士，13次攻击），利用鸟在其他地方也可找到特殊的マテリア。

二、在游戏后期回魔光都市

在魔光都市与门口的人对话后，回ボーンビレッジ村。选择爆破第二种宝物后可在村中炸出5号街的键，用它可回魔光都市。在教堂中可见到エアリス的身影。并于6号街中ウォールマーケット买到盗族的小手。

三、道乐通信

ウータイ城酒店处贴着道乐通信的牌子。这是让你去全世界寻找6张道乐通信的告示，它们分别在以下地方的墙上贴着。奖品为全套升级能力道具。

1.魔光都市5号街，民家2层；2.神罗总部1层；3.游乐园宿屋；4.星命学的村庄・武器屋；5.星命学的村庄・宿屋；6.ウータイ城ユフィ的家

四、中奖必杀

战斗中如果角色HP为7777，那么在战斗中就会直接使出可将全体敌人消灭的特殊究极技。

五、究极武器及究极技入手方法

●究极武器　◆究极技

クラウド

●アルテマウェポン取得方法：游戏后期，天空中会有一条巨龙四处飞翔，用飞空艇击败它。

◆超究武神霸斩：于斗技场获得。

バレット

●ミッシングスコア取得方法：游戏后期，回到魔光都市中火车站的铁塔。

◆カタストロフィ：成功取得コレル的ヒーコジマテリア后可在村中民家。

ティファ

●プレミアムハート取得方法：取得5号街钥匙后回到魔光都市中6号街的ウォールマーケット。

◆ファイナルヘヴン：クラウド恢复正常后到ティファ家中弹琴。方法：×□△L1＋△L1＋□×□△L1＋×○×□×

エアリス

●プリンセスガード取得方法：古代种の神殿

◆大いたる福音：在得到过浅滩的汽车后到魔光都市南边山区的矿井中取得道具ミルリス，再到海边小屋中左上方（二楼）。

レッドXⅢ

●リミテッドムーン取得方法：游戏后期带上レッドXⅢ，回到星命学家处。

◆コスモメリー取得方法：神罗屋中保险柜。

ユフィ

●不俱戴天取得方法：海底神罗飞空艇。

◆森罗万象取得方法：解决ウータイ城中的事后进入城内的五圣塔，取得完胜后。

ケット・シー

●マーベラスチアー取得方法：游戏后期，神罗总部64层。

◆无究极リミット技。但LV2的リミット技スロット共有8种情况。最强的是无视任何能力的必杀。

8.ヴィンセント

●デスペナルティ◆カオス：在拥有潜水艇或爬山陆行鸟后可在地图上找到一处瀑布，进入时要带着ヴィンセント，之后发生一段情节，走出后过一段时间再回来，可同时得到。

9.シド

●ビーナスゴスペル取得方法：ロケット村道具屋外的老人。

◆ハイウインド取得方法：海底神罗飞空艇。

六、青魔法表

1.カエルのうた 无属性 单体
令敌人睡眠和变青蛙

2.レベル4自爆 无属性 全体
级数是4的倍数的敌人濒死并缩小

3.マジックハンマー 无属性 单体
吸取敌人100MP

4.ホワイトウィンド 无属性 单体
回复全体HP和不良状态

5.マイティガード 无属性 全体
我方全体防御魔法效果

6.天使のささやき 无属性 单体
一人复活、HP及不良状态恢复

7.ドラゴンフォース 无属性 单体
提高一人防御力及魔法防御力

8.テラフォース 无属性 单体
一人完全防御即死魔法

9.火焰放射 炎属性 单体
攻击敌方一体

10.レーザー 重属性 单体
使敌方HP减半

11.マトラマスック 无属性 全体
攻击敌全体

12.臭い息 无属性 全体
使敌方中毒、混乱、睡眠、沉默、缩小、变青蛙

13.ベータ 炎属性 全体
攻击敌全体

14.アクアブレス 水属性 全体
攻击敌全体

15.トライン 雷属性 全体
攻击敌全体

16.マジカルブレス 炎冷雷属性 全体
攻击敌全体

17.？？？？ 无属性 单体
敌方隕害等于自方最高HP减去现在当前自方HP

18.ゴブリンパンチ 无属性 单体
攻击敌方一体

19.チョコボックル 无属性 单体
攻击敌方一体

20.レベル5デス 无属性 全体
使敌方全体中级数是5的倍数的敌即死

21.死の宣告 无属性 单体
使敌方一体在60秒后死去

22.死のルーレット 无属性 全体
敌我方之间一人随机即死

23.シャドウフレア 无属性 单体
强力攻击敌方一体

24.なんとか？？？ 无属性 全体
对敌方全体防御无视攻击

七、マテリア表

在游戏后期，集齐四个ヒユージマテリア后可在星命学的老人处于其中一个ヒユージマテリア处得到バハムート最终的召唤。然后，如果你的魔法系、特技系、召唤系的マテリア其中某一系列全部的マテリア都练到MASTER级别，就可去这四块ヒユージマテリア处融合出一颗带有此系列全部マテリア能力的MASTERマテリア。

1.独立系マテリア（紫色）

HPアップ 无属性 商品
1★ 0 10%HP上升
2★ 10000 20%HP上升
3★ 20000 30%HP上升
4★ 30000 40%HP上升
5★ 50000 50%HP上升 分裂

MPアップ 无属性 商品
1★ 0 10%MP上升
2★ 10000 20%MP上升
3★ 20000 30%MP上升
4★ 30000 40%MP上升
5★ 50000 50%MP上升 分裂

HPMPいれかえ 无属性 非商品
1★ 0
2★ 80000 分裂
HP最大值与MP最大值互换。

スピード 无属性 非商品
1★ 0 10%速上升
2★ 15000 20%速上升
3★ 30000 30%速上升
4★ 60000 40%速上升
5★ 100000 50%速上升 分裂

マジカル 无属性 非商品
1★ 0 10%魔力上升
2★ 10000 20%魔力上升
3★ 20000 30%魔力上升
4★ 30000 40%魔力上升
5★ 50000 50%魔力上升 分裂

ラッキー 无属性 非商品
1★ 0 10%运上升
2★ 15000 20%运上升
3★ 30000 30%运上升
4★ 60000 40%运上升
5★ 100000 50%运上升 分裂

ギルアップ 无属性 非商品
1★ 0 金1倍
2★ 80000 金2倍
3★ 100000 分裂

けいけんちアップ 无属性 非商品
1★ 0 经验值1倍
2★ 60000 经验值2倍
3★ 100000 分裂

えんきょりこうげき 无属性 非商品
装备角色后列武器攻击力不减弱
1★ 0
2★ 80000

せんせいこうげき 无属性 非商品
先制攻击成功率
1★ 0 +16/256成功率
2★ 8000 +22/256成功率
3★ 20000 +28/256成功率
4★ 40000 +34/256成功率
5★ 80000 +48/256成功率 分裂

てきよけ 无属性 非商品
遇敌机率下降
1★ 0 1/2机率
2★ 10000 1/4机率
3★ 50000 分裂

てきよせ 无属性 非商品
级别效果：遇敌机率上升
1★ 0 1.5倍机率
2★ 10000 2倍机率
3★ 50000 分裂

チョコボよせ 无属性 商品
遇到陆行鸟的机率
1★ 0
2★ 15000 1.5倍机率
3★ 30000 2倍机率
4★ 60000 4倍机率

かばう 无属性 商品
装备角色舍身帮助某同伴
1★ 0 20%发动率
2★ 2000 40%发动率
3★ 10000 60%发动率
4★ 25000 80%发动率
5★ 40000 100%发动率 分裂

カウンター 无属性 非商品
装备角色受到攻击后自动用武器反击
1★ 0 30%发动率
2★ 10000 40%发动率
3★ 20000 60%发动率
4★ 50000 80%发动率
5★ 100000 100%发动率 分裂

すべてぜんたいき 无属性 非商品
级别效果：装备角色的武器攻击，魔法，特技全体化次数上升回数
1★ 0 回数1
2★ 20000 回数2
3★ 40000 回数3
4★ 80000 回数4
5★ 160000 回数5 分裂

2.召唤系マテリア（红色）

チョコボ&モーグリ 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 2000 可用2次
3★ 14000 可用3次
4★ 25000 可用4次
5★ 35000 可用5次 分裂
シヴァ 冷属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 4000 可用2次
3★ 15000 可用3次
4★ 30000 可用4次
5★ 50000 可用5次 分裂
イフリート 炎属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 5000 可用2次
3★ 20000 可用3次
4★ 35000 可用4次
5★ 60000 可用5次 分裂
ラムウ 雷属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 10000 可用2次
3★ 25000 可用3次
4★ 50000 可用4次
5★ 70000 可用5次 分裂
タイタン 土属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 15000 可用2次
3★ 30000 可用3次
4★ 60000 可用4次
5★ 80000 可用5次 分裂
オーディーン 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 16000 可用2次
3★ 32000 可用3次
4★ 65000 可用4次
5★ 90000 可用5次 分裂
リヴァイアサン 水属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 18000 可用2次
3★ 38000 可用3次
4★ 70000 可用4次
5★ 100000 可用5次 分裂
バハムート 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 20000 可用2次
3★ 50000 可用3次
4★ 80000 可用4次
5★ 120000 可用5次 分裂
クジャタ 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 22000 可用2次
3★ 60000 可用3次
4★ 90000 可用4次
5★ 140000 可用5次 分裂
アレクサンダー 圣属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 25000 可用2次
3★ 65000 可用3次
4★ 100000 可用4次
5★ 150000 可用5次 分裂
フェニックス 炎属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 28000 可用2次
3★ 70000 可用3次
4★ 120000 可用4次
5★ 180000 可用5次 分裂
バハムート改 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 30000 可用2次
3★ 80000 可用3次
4★ 140000 可用4次
5★ 200000 可用5次 分裂
ハーデス 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 35000 可用2次
3★ 120000 可用3次
4★ 150000 可用4次
5★ 250000 可用5次 分裂
テュポーン 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 35000 可用2次
3★ 120000 可用3次
4★ 150000 可用4次
5★ 250000 可用5次 分裂
バハムート零式 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 35000 可用2次
3★ 120000 可用3次
4★ 120000 可用4次
5★ 250000 可用5次 分裂
ナイツオブラウンド 无属性 非商品
1★ 0 可用1次
2★ 50000 可用2次
3★ 200000 可用3次
4★ 300000 可用4次
5★ 500000 可用5次
マスターしょうかん 无属性 非商品
拥有全部召唤魔法，使用次数无限制

3.特技系マテリア (黄色)

ぬすむ 无属性 商品
1★ 0 ぬすむ 一定机率的偷窃
2★ 40000 ぶんどる 攻击同时偷窃
3★ 50000 分裂
みやぶる 无属性 商品
1★ 0 みやぶる 调查敌方能力
2★ 40000 分裂
なげる 无属性 商品
1★ 0 なげる 投掷武器道具攻击
2★ 45000 ぜになげ 扔钱攻击
3★ 60000 分裂
へんか 无属性 商品
1★ 0 へんか 敌方被击倒后变成特定道具
2★ 100000 分裂
ひっさつ 无属性 商品
1★ 0 一定机率的会心一击
2★ 40000 分裂
あやつる 无属性 商品
1★0 可操纵敌方行动
2★ 40000 分裂
ものまね 无属性 非商品
1★ 0 可模仿同伴的攻击方式
2★ 100000 分裂
てきのわざ 无属性 非商品
青魔法，详细见前表
ぜんたいぎり 无属性 非商品
武器攻击变为对敌全体
1★ 0 攻击力为原三分之二
2★ 130000 いあいぬき 攻击力不减
3★ 150000 分裂
れんぞくぎり 无属性 非商品
1★ 0 敌一体两次连续攻击
2★ 100000 いあいぬき 四次连续攻击
3★ 150000 分裂
Wまほう 无属性 非商品
1★ 0 Wまほう 魔法连续两次攻击
2★ 250000 分裂
Wしょうかん 无属性 非商品
1★ 0 召唤连续两次攻击
2★ 250000 分裂
Wアイテム 无属性 非商品
1★ 0 道具连续两次使用
2★ 250000 分裂
マスターコマンド 无属性 非商品
拥有全部特技

4.魔法系マテリア (绿色)

かいふく 无属性 商品
1★ 0 ケアル 单体回复
2★ 25000 ケアルラ 单体中级回复
3★ 170000 リジェネ 单体徐徐回复
4★ 250000 ケアルガ 单体高级回复
5★ 400000 分裂
ちりょう 无属性 商品
1★ 0 ポイゾナ 单体毒状态恢复
2★ 12000 エスナ 单体状态恢复
3★ 52000 レジスト 单体状态防御
4★ 60000 分裂
そせい 无属性 商品
1★ 0 レイズ 单体复活
2★ 45000 アレイズ 单体高级复活

3★ 55000 分裂
ほのお 炎属性 商品
1★ 0 ファイア 单体火系
2★ 2000 ファイラ 单体中级火系
3★ 18000 ファイガ 单体高级火系
4★ 35000 分裂
れいき 冷属性 商品
1★ 0 ブリザド 单体冷系
2★ 2000 ブリザラ 单体中级冷系
3★ 18000 ブリザガ 单体高级冷系
4★ 35000 分裂
いかずち 雷属性 商品
1★ 0 サンダー 单体雷系
2★ 2000 サンダラ 单体中级雷系
3★ 18000 サンダガ 单体高级雷系
4★ 35000 分裂
だいち 土属性 商品
1★ 0 クエイク 单体土系
2★ 6000 クエイラ 单体中级土系
3★ 22000 クエイガ 单体高级土系
4★ 40000 分裂
どく 毒属性 商品
1★ 0 バイオ 单体毒系
2★ 5000 バイオラ 单体中级毒系
3★ 20000 バイオガ 单体高级毒系
4★ 38000 分裂
じゅうりょく 重属性 商品
1★ 0 グラビデ 单体HP1/4打击
2★ 10000 グラビラ 单体HP1/2打击
3★ 20000 グラビガ 单体HP3/4打击
4★ 40000 分裂
ふうじる 无属性 商品
1★ 0 スリプル 单体睡眠
2★ 10000 サイレス 单体沉默
3★ 20000 分裂
まどわす 无属性 商品
1★ 0 コンフュ 单体混乱
2★ 12000 バーサク 单体狂战士
3★ 25000 分裂
へんしん 无属性 商品
1★ 0 ミニマム 单体缩小
2★ 8000 トード 单体青蛙
3★ 24000 分裂
じかん 无属性 商品
1★ 0 ヘイスト 单体提速
2★ 8000 スロウ 单体降速
3★ 20000 ストップ 单体静止
4★ 42000 分裂
バリア 无属性 商品
1★ 0 バリア 单体物理防御
2★ 5000 マバリア 单体魔法防御
3★ 15000 リフレク 单体魔法反射
4★ 30000 ウォール 单体全防御

5★ 45000 分裂
しょうぬつ 无属性 商品
1★ 0 デバリア 单体魔法状态恢复
2★ 6000 デスペル 单体全魔法状态恢复
3★ 22000 デス 单体即死魔法
4★ 40000 分裂
いんせき 无属性 非商品
1★ 0 コメット 单体陨石
2★ 12000 コメテオ 全体陨石
3★ 60000 分裂
ふういん 无属性 非商品
1★ 0 フリーズ 单体最强冷
2★ 5000 フレイク 单体最强土
3★ 10000 トルネド 单体最强风
4★ 15000 フレア 单体最强炎
5★ 60000 分裂
りだつ 无属性 商品
1★ 0 エスケプ 全体绝对逃跑
2★ 10000 デジョン 全体次元死亡魔法
3★ 30000 分裂
フルケア 无属性 非商品
1★ 0 无
2★ 3000 フルケア 单体究极回复
3★ 100000 分裂
シールド 无属性 非商品
1★ 0 无
2★ 10000 シールド 单体究极防御
3★ 100000 分裂
アルテマ 无属性 非商品
1★ 0 无
2★ 5000 アルテマ 全体究极魔法
3★ 100000 分裂
マスターまほう 无属性 非商品
拥有全部魔法

5.支援系マテリア(蓝色)

ぜんたいか 无属性 商品
1★ 0 全体魔法1回
2★ 1500 全体魔法2回
3★ 6000 全体魔法3回
4★ 18000 全体魔法4回
5★ 35000 全体魔法5回 分裂
ぞくせい 无属性 非商品
武器/防具拥有所组合的属性
1★ 0 防具组合同属性打击减半
2★ 10000 防具组合同属性打击无效
3★ 40000 防具组合同属性打击吸收
4★ 80000 分裂
ついかこうか 无属性 非商品
1★ 0 武器/防具拥有组合的追加效果
2★ 100000 分裂
HPきゅうしゅう 无属性 非商品
1★ 0 组合攻击吸收HP
2★ 100000 分裂

MPきゅうしゅう 无属性 非商品
1★ 0 组合攻击吸收MP
2★ 100000 分裂
MPターボ 无属性 非商品
1★ 0 组合攻击力量与消费MP+10%
2★ 10000 力量与消费MP+20%
3★ 30000 力量与消费MP+30%
4★ 60000 力量与消费MP+40%
5★ 120000 力量与消费MP+50% 分裂
ついかぎり 无属性 非商品
1★ 0 组合攻击时普通攻击
2★ 200000 分裂
ついでにぬすむ 无属性 非商品
1★ 0 组合攻击时同时偷窃
2★ 200000 分裂
ふいうち 无属性 非商品
1★ 0 20% 战斗开始组合攻击
2★ 20000 35% 战斗开始组合攻击
3★ 60000 50% 战斗开始组合攻击
4★ 100000 65% 战斗开始组合攻击
5★ 150000 80%战斗开始组合攻击 分裂
まほうみだれうち 无属性 非商品
1★ 0 无
2★ 40000 组合魔法/召唤连续2回
3★ 80000 组合魔法/召唤连续3回
4★ 120000 组合魔法/召唤连续4回
5★ 200000 组合魔法/召唤连续5回 分裂
まほうカウンター 无属性 非商品
1★ 0 组合魔法反击30%
2★ 20000 组合魔法反击40%
3★ 40000 组合魔法反击60%
4★ 80000 组合魔法反击80%
5★ 300000 组合魔法反击 100% 分裂
コマンドカウンター 无属性 非商品
1★ 0 组合特技反击30%
2★ 20000 组合特技反击40%
3★ 40000 组合特技反击60%
4★ 60000 组合特技反击80%
5★ 100000 组合特技反击100% 分裂
ファイナルアハック 无属性 非商品
1★ 0 死亡时自动使用组合技1回
2★ 20000 死亡时自动使用组合技2回
3★ 40000 死亡时自动使用组合技3回
4★ 80000 死亡时自动使用组合技4回
5★ 160000 死亡时自动使用组合技5回 分裂



天外魔境—第四默世录 彻底攻略

SS	厂商 HUDSON	类型 RPG
	发售日 1月14日	媒体 CD-ROM × 2

游戏注意事项:

1.行走时按START键可改变速度，要适时使用。

2.在各地的事务所中，可以接到各种任务，其中大多数任务都是在地图画面中杀死指定方向的一个敌人。这种敌人一般都不会动。

3.在游戏中利用击倒敌人后取得的物品除可换钱打造物品外还可获得勋章和称号，具体如下:

ゴーストの勋章

クリスタル、ルビー、パラライト、サファイア其中一种50个换金。效果:TP+10

ビーストの勋章

羽、皮毛、胆、牙其中一种50个换金。效果:攻击力+10

プラントの勋章

种40个换金。效果:速度+10

マシーンの勋章

齿车50个换金。效果:防御+10

デビルの勋章

黑メノウ、アクアマリン、龙ウロコ、ダイアモンド其中一种20个换金。效果:HP+10

没有勋章:见习魔物猎人

1-4个勋章:C级-超A级

5个勋章:传说的魔物猎人



攻略:

游戏主角雷神是一名优秀的魔物猎人，他从小便受到很有名气的魔物猎人レッド・ベア的教导。这天，雷神与同伴们一起捉迷藏。同伴们分别藏在水泥管、草丛、树后和上方的草地上。找到所有伙伴后，大伙又决定一同去小山上的洋馆探险。他们离开公园后穿过街区，在街区中有写着“秋”、“井”牌子的商店，商店里所卖的其实是现



实生活中的几种特色食品。大伙来到洋馆，进入后一直向里走便可。途中，同伙デイブ借口溜走，之后又装扮成鬼吓唬大家。当他被雷神揭穿后(选第二项)，伙伴サム因害怕也溜掉了，其余人则继续勇敢地向里深入。在内间，众人见到一个通往地下的楼梯，回到大厅取来烛台后（调查桌上的烛台），借着烛光，雷神一行来到了地下室。这是个奇怪的遗迹，在最里面，同伴们见到了一个沉睡的魔物！当它突然醒来时，大伙都急忙逃了出来。在村口，遇到了レッド・ベア，他带雷神等人来到了神殿，雷神却发现同伴サム不见了。レッド・ベア与雷神回去寻找，在途中，他告诉雷神，雷神的身上有火の纹章，这是火之一族的证明，也是能拯救美国的战士的证明。两人在博物馆中找到了サム，但他不仅被魔物附身，而且打开了禁咒的书……

1899年，アラスカ州，雷神从梦中惊醒。原来，刚才发生的事情



是一个梦，然而那也是事实，只不过是发生在6年前的事了。现在，雷神同レッド・ベア一同住在アラスカ州。守候在雷神床边的老人告诉雷神:“你从雪撬上摔下来，昏迷不醒，被人救到了这里。你的师傅为拯救这里的人们，已经出发去与这一带的魔物首领，纯银のブソザード决斗。”雷神听完后，穿上老人孙女送来的衣物，出发去寻找自己的师傅。

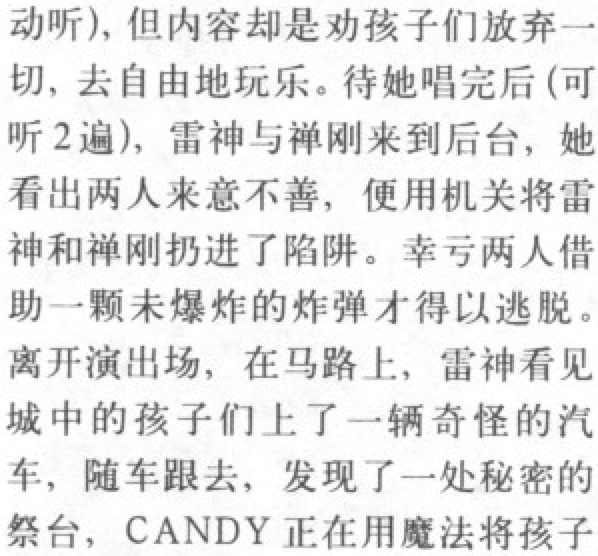
离开小村，雷神向上来到了フェアバンクス村中，在村口，他帮助一个叫都来的中国商人赶走了魔物，并同意帮他去ノーム村取バタビアの种。在村内的洞中，雷神从石板上读到了关于一头神牛被冰雪封印的传说。在村中休息后，雷神赶向了西面的ノーム村（一定要在白天赶到)，在村后的山洞中，击败花后取得了バタビアの种。出洞时，突然发现一个强大的魔物正在残杀村民，雷神上前与其战斗却全然无效，危急时刻，一名叫星夜的战士出现，三下五除二就干掉了魔物。当他与雷神交谈得知雷神的师傅是レッド・ベア后，便邀雷神一同去封印的山上解开传说中魔法枪的封印。两人上山后来到了封印处，雷神借着自己是火の勇者的身份而解开了封印，取得了魔法枪。下山后，星夜与雷神一同回到了フェアバンクス村，找到都来并把种子交给他后，来到了村后的洞中，雷神用魔法枪打开封印，使神牛得以重见天日。做完这一切后，

突然听说纯银のブソザード袭击了アンカレッジ村，雷神十分担心师傅的安危，便与星夜一起骑上神牛，来到了纯银のブソザード的城



堡，他们冲破冰障，登上城顶，击倒他后，发现受伤的レッド・ベア已经不行了。他临死前，让雷神离开アラスカ，去モンタチ州地区的シアトル村寻找叫做夕能的战士，并拯救陷于黑暗之中的美国，レッド・ベア死去，雷神在圣火处悟得奥义后与星夜告别，回到了アンカレッジ村，乘船出发，在船上，雷神遇到了一名叫禅刚的武士，两人谈话后成了朋友。船靠岸，在码头上有一名自称Mr.アシモト的商人举着牌子欢迎雷神，商人奇怪地说了几句话后便离开了，雷神则来到了シアトル村里。在村中见到酋长后，突然冲出一群狗，并出现了一个骑着摩托车的狗人头目。雷神与其打了几回合，战士夕能赶来与雷神一同击退了敌人。战斗结束后，村中的人却说夕能是恶魔，她苦闷地离去了。雷神来到酋长家，听他讲述了夕能的过去。这时，闯进来一个叫ロウ・ドッグ男人，他是夕能小时候的同伙，但现成却成了白人的走狗。他与酋长说话后走了，酋长则请求雷神去打开夕能的心。酋长交给雷神一件道具：イーグルの翼，有了这件东西，便可利用石舞台上的传送装置去圣地找到夕能。出村后，向东南方向来到传送地，遇到了禅刚，禅刚正与魔物战斗。雷神帮他消灭了魔物后，禅刚请雷神有时间去ボートランド城中他的家中做客。进入石舞台传送装置，在黄色标记处使用イーグルの翼后，来到圣地，找到了夕能。夕能告诉雷神，她身上也有火の纹章，请求雷神给她一些考虑问题的时间。

告别夕能，雷神来到了ボートランド城，城中的孩子们似乎都在迷恋着什么，来到城中的商店，见到Mr.アシモト后，雷神买了一对猫耳朵（ネコ耳，一定要装备上），接着，又来到了禅刚家，但是还没进门，Mr.アシモト却赶来拿回了ネコ耳，使雷神莫名其妙。进门后，见到禅刚，家中陈设非常奇怪。他请雷神洗澡后，加入了队伍，并交给雷神一种重要道具：ネコ耳ドール。离开禅刚家，两人一同来到城中的演出场，用ネコ耳ドール打开大门，进入后正好演出开始了。台上出现了一个唱歌的女孩CANDY，虽然歌唱得很不错（非常动听），但内容却是劝孩子们放弃一切，去自由地玩乐。待她唱完后（可听2遍），雷神与禅刚来到后台，她看出两人来意不善，便用机关将雷神和禅刚扔进了陷阱。幸亏两人借助一颗未爆炸的炸弹才得以逃脱。离开演出场，在马路上，雷神看见城中的孩子们上了一辆奇怪的汽车，随车跟去，发现了一处秘密的祭台，CANDY正在用魔法将孩子们变成狗。突然夕能赶到，她正要阻止CANDY时，ロウ・ドッグ却出现了，在月光下，此人竟变身成了狗人，禅刚关键时刻退缩而逃走了，雷神便与夕能一同击败ロウ・ドッグ，CANDY见势不妙，逃走了，夕能加入了队伍。



在离开时，酋长赶来告知シアトル村出事了。他们赶回村子才发现，这里竟变成了一个巨大的游乐场，到处都是CANDY的画像和宣传品，两人来到城后的城堡中（这之前可从城内左上角进入下方的シアトル村废墟，那里可买道具和记录），登上顶部，跳到一层踩下开关，再上一次便可进入CANDY的房间，击败她后，夕能决定从此要与雷神一同去打倒暗黑教团。这时禅刚也回来了，他身上也有火の纹章，三人下决心打倒暗黑教团后离开城堡，シアトル村恢复了原状。大酋长送给雷神マナの壶，从此以后，便可使用魔法，但需要雷神去各地寻找印第安村落中的酋长，让其向壶中放魔法の种以增加魔法和MP值。

新的旅途开始了，三名战士向南来到了レイク・タホ镇，在村口帮助工人们推动石像后见到了一只富有猿猴マントー。在镇中，人们都被猴子所监视，在镇中央的电影车处，还可看到被マントー乱改一气的电影《大金刚》。来到村长家，得知村长的女儿被マントー抓去了当了秘书（猴子称王，该杀!），村长告诉了雷神マントー庄园大门的密码是：3291*036，来到大门处，按过密码后进入见到マントー，它向众人挑战并夺走了雷神的装备作为抵押。进楼后，来到一层的机关处，通过这里的要诀是不要走任何无颜色的方块，利用反复换开关的方法便可通过。第二层机关处最好利用慢走，在离出口只剩下一个烛台处，要忍痛硬闯过去，否则损失会更大。第三层最难，要按机械猴子的指示行动，万一走错便会掉回二层的烛台炸弹迷宫中。走法顺序如下，要把握好时间间隔：上、上、左、上、左、上、上、上、右、右、右、右、下、下、右、右、上、上、上、左、左、左、左、左、上，来到楼顶，这只猴子气坏了，击败它后，救回了村长的女儿，接着来到火车站，坐火车向カリフォルニア地区赶去。

火车进站下了火车后，雷神带夕能和禅刚来到了自己的家，这时电话突然响了，雷神接电话后发觉这竟是童年青梅竹马的伙伴梦见打来的，梦见约雷神在码头见面，雷神答应后，独自一人来到了城东码头，见到了梦见。两人高兴地聊了一会儿，梦见交给雷神一封都来的信，便急急忙忙地离开了。离开码头，雷神与夕能、禅刚会合，又来到了中国街，在这里购买物品可得奖券，去下方的摇奖处摇奖（在日本街中的相扑馆也可赢取奖品）。在街上，三人见到了マントー的豪华汽车。来到电影院，看过《大金刚Ⅱ》的影片后，来到右边的大门，进入后受到了一位女子的接待，她请三人看电影后走开了，而三人看着看着却被吸入了电影胶片迷宫中，经过努力，众人终于战胜了影片中的幽灵，同时也被三位跳舞的中国女孩从胶片迷宫中救了出来。雷神等人击败了前来阻拦的那名女子，来到了码头，在三位舞女的帮助下得到了一艘潜水艇。众人登上潜水艇，按照都来信上所讲的恶魔の刑务所——アルカトラズ的位置开了过去。在水中，按X、Y、Z键可发射鱼雷，左下方和右上方的出口为印第安村落，可学魔法，左上方出口为刑务所。上岛后，三人冲破卫兵阻挡，进入其中，却中了所长的圈套，全部被捉住。所长审问雷神，都来的信是从谁那里得到的？并告诉雷神，他将亲自去ハリウッド城调查。过了一段时间，狱中放风（放风前一定要拿走屋中水池上的肥皂），在广场上，雷神见到了都来，都来让雷神想办法越狱。于是，雷神在广场中找到了各种物品，将其都交给台子左边的中国人，与其换得爆弹后便与都来商定了越狱方案。当晚，越狱开始，两人先利用爆弹炸开墙壁后又穿过广场，在监视塔顶取得牢房钥匙后救出了同伴与村民的孩子，取回装备，逃离了刑务所。

回到城中，雷神告诉大伙所长要去抓梦见的消息后，都来送给雷神一辆坦克，驾驶这辆坦克可以穿越阻挡，去ハリウッド城中的圣地ヨセミテ山区。众人驾驶坦克，进入入口，一路用炮炸开挡路的石头，来到了ヨセミテ村。在村中休息后，众人步行下山，途中见到一个巨大的黑影踩坏了下山的桥。正在众人无可奈何时，都来又驾驶着一架飞机前来接应大伙。利用这架飞机，雷神等人终于到了ハリウッド城。城中正在选少年演员去好莱坞表演。雷神一行来到城左上角的入口处，参加了评选，禅刚因年纪关系而没能进去。在评选中，一名叫作ロン・テリー的人似乎控制着一切。评选结束后，雷神与夕能入选，被送到了一个电影间。ロン・テリー出现在台上，阴森森地讲了几句话后离开了，周围却放出了使人昏迷的气体。关键时刻，禅刚冲进来救出了所有的人。离开电影间，在好莱坞内，一名卖报人送上一份报纸，上面刊登着梦见将要被



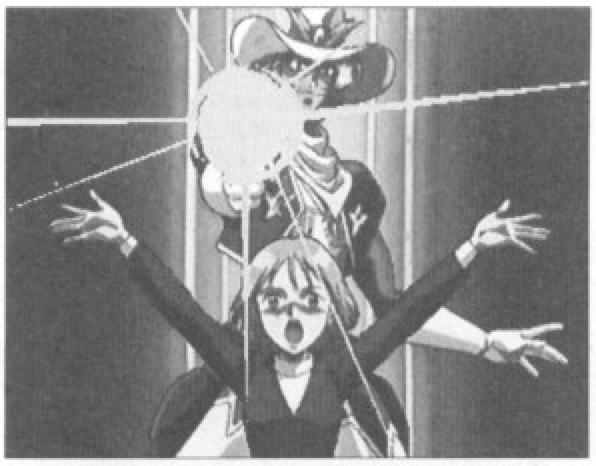
处决的消息。雷神等人冲进了ロン・テリー的办公室，他却逃走了，顺路追上后在围幕处顺序按红色、蓝色、黄色、绿色，打开大门，找到了ロン・テリー，他无耻地用梦见的生命来威胁众人，但梦见用自身的力量脱离了其控制，ロン・テリー急忙逃走了。梦见加入了队伍。一行人离开ハリウッド城，坐飞机来到城东的火の神殿，ロン・テリー使出最终兵器——由マントー操纵的マントー大型机械人。这时都来再次赶到，将原来的三件运输工具合体成了巨大机器人。战斗开始了，这里的战斗方式变为2D格斗方式，可操纵机器使出各种技巧（包括连续技），在战斗中注意防守便可轻易取胜。最后，二台机器人同归于尽，ロン・テリー只好冲



出来，与雷神等人做最后的决斗。在战斗开始前，众人才得知，原来他是暗黑教团审判十二使徒之一、千面的ロン・テリー，以前见到的Mr.アシモト、刑务所长、开车人、卖报人都是他装扮的。击败了ロン・テリー后，梦见眼前突然出现了幻像，见到自己的哥哥サム在アリゾナ地区遭到了不幸。于是，众人取完神殿中的火种后，穿过关卡，来到了アリゾナ地区，途中经过一个小村落时，都来请雷神捐助了100元钱，打算开发这里，使其成为新的市镇。告别都来后，队伍穿过矿山，来到了フェニックス镇。

一进镇子，雷神等人便遇到一名老人，他请求雷神帮助自己的女儿。原来，在一天晚上，一个身披斗篷的人用增肥食品将他心爱的女儿变成了大胖子（???）。接受请求后，来到酒店中，见到一个胆小如鼠的保安官正被这个地区クソシトン一家的ブッチ和アイク欺负。当保安官逃掉后，酒店的门口进来了一名神秘的蒙面牛仔エース，两三下便将两人吓走了。エース离开后，保安官跑出来请求雷神去南方的トゥームスト城调查那里的情况。于是一行人来到トゥームスト城，在大门口，ブッチ和アイク竟要求众人按照体重标准进城，没办法，还是先教训教训他俩再说。击败两人后，门口畅通无阻。在城中的酒店里，众人救下了一名被欺负的少女，她是保安官的助手，为了

感谢大伙，她送给雷神一套能装扮成肥胖人的衣服（スモウスーシ，要装备上)。穿上它后可进入城中的商店、旅馆。一行人向上来到了一个食品城堡，进入后，在顶层见到了城主——肥胖的猪夫人マダム・アペティ。众人偷听了她与アイク等人的密谈后回到フェニックス镇，找到保安官。正在谈话中，クソシトン一家三兄弟之一的ビリー来向保安官下战书，要与其在OK



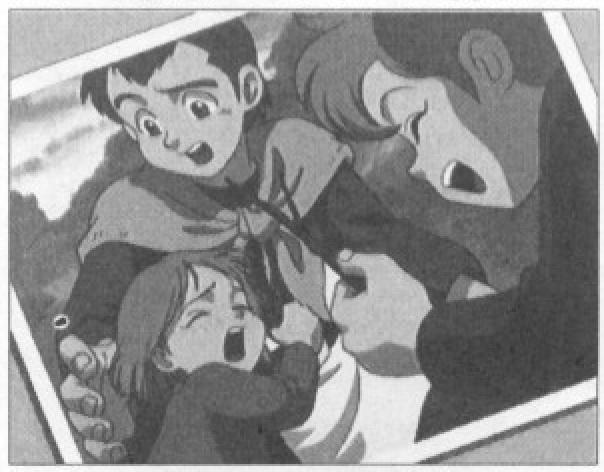
牧场决斗，但是他好心地告诉众人这是猪夫人的阴谋。为了和平，保安官鼓起勇气与雷神一同来到トゥームスト城，但是在门口，他却溜走了，来到城中的OK牧场，刚想进去，蒙面牛仔エース赶来，说也要参加决斗。进入牧场后行走时，要避开草垛，因为里面有炸弹。在与三名恶棍决斗胜利后，一行人继续追击，来到了トゥームスト的城堡。进入城堡以前不能进的门里，到处都是用人制作罐头食品的机器。进入顶层，猪夫人先唱了一首赞扬肥胖的歌，之后，便与雷神等人战斗。击败这位猪夫人后，エース承认自己就是保安官，并将保安官徽章给了ビリー，自己独自远去。他刚刚离开，众人只听身后一声巨响，トゥームスト城竟然消失了。梦见再次出现了幻觉，似乎暗黑教团又在计划新的阴谋。ビリー给了雷神东面洞穴大门的钥匙。雷神一行来到沙漠中火の神殿取得エデンの火种后，向东来到洞穴入口，在洞中，见到了第二张光碟。(请换碟)

钻出山洞，在洞口的村子中见到一个被蝙蝠围困的人，梦见发现



原来他是儿时的同伴マグー，大家高兴地谈了几句后，村中出现一个巨大的要塞，マグー请众人进去，向众人介绍这个要塞是对抗暗黑教团的秘密组织“太阳十字军”建造的。众人见过他的养父カスター将军后在要塞内转了转。在酒吧，众人听说暗黑教团正要实行ドクロ计划：在地球的外空间，有一颗受到暗黑教团控制的卫星，它可以发射强大的光束武器摧毁一切，トゥームスト城便是牺牲品。离开酒吧后在机械室中，见到了Dr.M博士，与其交谈后来到休息室，第二天早上，众人向将军提出要见クラス统领的要求，将军下令要塞移动到ダラス城后，城中正在举行游行。マグー赶到大统领车边想与其说话，却发现大统领已经死神附体，マグー挨了死神的镰刀，昏迷不醒。Dr. M 博士告诉众人，中了死神镰刀的人会受到死的诅咒，只有用宝石炎のテキーラオ能解除。为了救マグー，将军把众人送到了边境，梦见留下照顾。这个时候原来投资100元的小村应该变成大城市了，回去看看吧!里面甚至有股票交易所和学校呢!

穿过国境，雷神等人来到了メキシコ地区，在路上，遇到了一个黑人ボブ，众人到他家做客后，来到村中休整。出村时，看到一群奇怪的孩子向ボブ家走去，夕能预感到有问题，便建议雷神回去看看。回到ボブ家，众人与ボブ发现原本活泼的孩子们都变成了僵尸，为了调查原因，ボブ加入了队伍。回到村中，村民都变成了魔物。众人奋力杀出重围。离开村子，来到メキシユシティ城，在城中的博物馆，馆长告诉众人城中有关僵尸的传闻，当天晚上，众人再次进城，发现城中的教堂十分奇怪。再次找到馆长，他给了雷神四人四件黑斗篷(要全体装备)，借助伪装，众人混入了教会，见到一名十分妖艳的女子把一个孩子变成了僵尸。她很厉害，没过多久就发现了众人的伪装，在其手下梦の魔导师的魔法下，众人纷纷睡了过去，醒来后已经是白天了，一行人又找到馆长，与他讲述了昨晚看见的一切，馆长听完后认为这很像古代テカラ文明的仪式。于是，雷神一行又来到了古代文明遗迹的オアムカ村。正好赶上村中祭祀，人们都装扮成鬼的样子，但雷神发现人群中竟然有真正的僵尸，阴谋败露，梦の魔导师再次出现，声称已找到了战士ボブ的弱点，他用摇滚音乐来刺激他，但事与愿违，这个笨蛋被愤怒而控



制不住自己的ボブ活活揍死了。夕能上前解决了问题后，馆长出现了，他用盐撒在僵尸身上，使僵尸都脱离了控制。从林中冲出了一条深入内部的道路，众人随后进入，这里叉路较多，宝箱藏得也很隐蔽，来到内部遗迹金字塔台，要将每层的石头心脏放入门两边的石像中，才可升到上层。众人到顶层后被带到了一间充满鲜血的房间，那名妖艳的女人正等待着众人的到来，她是十二使徒之一的鲜血のベウドンナ。在战胜被其控制的夕能的男朋友スカー・ウルフ后，进入内部的血池，击败了鲜血のベウドンナ，得到了宝石。取完火种后，众人回到边境，ボブ告别了众人，

与恢复正常的孩子们团聚了，而夕能也告别了雷神，去做新的修行。

雷神与禅刚回到要塞，禅刚用宝石治好了マグー的症状，Dr. M却夺走了宝石。原来，此人也是十二使徒之一。将军将要塞交给雷神控制，雷神开动要塞，来到控制卫星的ヒューストン基地，开动要塞进入三个封印，用炮毁坏后再战败其中的魔物，解开了防守封印，而就在这时，要塞中却发生了恐怖的事情：在暗黑教团十二使徒中的死神・スカルート的阴谋下，士兵纷纷奇怪地死去，将军也被杀死。愤怒的マグー指挥要塞冲进了基地，雷神等人顺缺口进入内部，却不小心陷入机关中。危急时刻，エース奇迹般地出现拯救了大伙，并加入了队伍。一行人赶到基地顶部，见到了由Dr. M博士制作的机器大统领，它妄图利用卫星炸毁村镇，众人击败他后，エース阻止了发射。可就在大家刚松了一口气时，大地上突然出现了死神的战车。雷神等人回到要塞，在マグー勇敢的指挥下，要塞拼死冲入战车内部，雷神等人又一次趁虚而入。进入后要在到达战车左面后，滑到控制台边关上开关，才能深入到战车内部，在战车最深处，战胜死神后取得火种。这一地区恢复了和平，雷神一行也告别マグー向北来到了ミネソタ地区找Dr. M博士算帐。

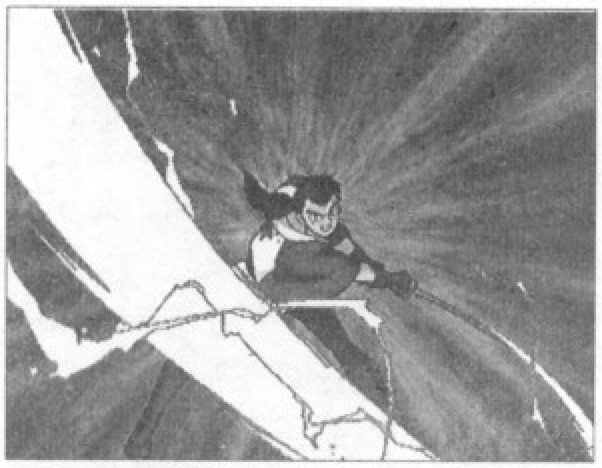
一行人先来到了ミズーソ村，发现通往河对岸的桥被一台机器阻拦，利用导弹将其炸下河后，众人只得向西穿过山洞，到ソルトレイクシティ村想办法，在村中一户绿色屋顶的村民家中，看见一个孩子



因为一本奇怪的图画书得了怪病，全身蓝色，昏迷不醒，读过书后，众人也被染上了这种颜色病，这之



后与谁说话都会传染给对方。为了寻求解决办法，雷神找到了画家，雷神到湖边帮他取水后，他让雷神给一个小纸人画头像（你画成什么样它活过来后就什么样）。画完并起名后小纸人竟活了过来，带着小纸人回到孩子家。在小纸人的帮助下，众人进入了书中的世界。这里很有趣，人物都变成了纸片，就连树木、花草、敌人也一样。在这里一直向上方的城堡前进便可以了，到最里面击败捣乱的小怪物后，众人离开了书本，孩子的病也好了，小纸人与大伙依依不舍地告别，它消失后，留下了泪のしずく。众人回到ソルトレイクシティ村，用泪



のしずく制造出彩虹桥，通过了河流。

过河后，一行人来到了ミネアポリス城，发现城中的人都是机械人形。当晚众人应邀在一个老人家休息，半夜却发现村里人在用人工生命体做农活。第二天早上，禅刚又失踪了，而询问老人时却发现她也是机械人，没有办法，众人只好来到了临城セントポール，这里有一个Dr. M博士设置的机械工厂，进入工厂后，需要在传送机前的控制器上设定好时间通过，一定要设置准确。进入内部后，见到了被改造成鸡的禅刚。来到控制室中，用在城中买来的ダマゴ，在上方的制造机处制造出エッグ・キー（不同的方法可造出许多种强力道具），用其打开门，见到了Dr. M制作的机器人3号，连续击败它三次后，这个叫火门的机器人因程序改变而加入了队伍。这时，Dr.M按下了爆炸开关，工厂将于10分钟内爆炸，此时要反方向通过一次传送带地区，注意第二个和第三个控制器时间要设置得长一些。逃出工厂，一行人来到了Dr. M博士的基地，先接电话后，进入猫形标记的大门内。这里有许多机器猫(野比在哪里?)。黑的为炸弹，白的为敌人，利用X、Y、Z键控制其快速正反移动和静止。到达顶层接电话后会发现一个通道，注意不要因躲避敌人而掉下去，否则前功尽弃。来到另一地区后，这里是激光地区，利用X、Y、Z键可分别看到三种激光阻拦，哪一种都不能通过，只有空的地方才能过，所以走一步看三次才是明智之举。回到街上再接电话，进入红色标记门内，这里到处都有火焰，X、Y、Z键分别为扑灭红色火、黄色火、蓝色火的灭火器，要按颜色灭火，并小心次数限制，不够时去红色灯处补充。第四个地区最麻烦，没有提示，地面上都是地雷，不受损害的走法如下，但图方便的话，有的地方硬闯也可以。

30层，从出发点下方右面的那块开始（起步时什么都不要踩）下、下、下、左、下、左、左、下、下、左、左、左、左、上、上、左、左、上、上、左、上。

20层，从出发点右方下面的那块开始。右、右、下、右、下、下、右、下、右、下、下、右、右、上、上、右、右、上、上、左、上、上。

10层，从出发点左方上面的那块开始。左、左、左、下、左、下、下、右、下、右、下、下、左、下、

左、左、左、上、上、左、左、上、上、右、上、上、左。

1层，从出发点下方左面的那块开始。下、下、下、下、下、右、右、右、右、下、右、右、右、上、右、上、右、右、上、上、右、上、上、右、右、右、右、上。

出门后，接完电话，被带到电梯上，打倒其手下后到Dr.M博士处，他使火门重新成为敌人，击败火门后，他发出一些飞标后倒下，Dr.M见势不妙，开动了究极破坏炮，却因一发射在炮上的飞标而失败，恼怒的他变身成了机械人，这时，禅刚赶来，与大伙一同与Dr.M博士战斗，打倒Dr.M后，火门用最后的能量维持着生命，它告诉雷神，在取得第6个エデンの火后，要去ソルトレイクシティ镇的圣殿解开封印。之后，它便自爆了。众人在其身后的门中取得火种后，离开了Dr.M基地，来到ソルトレイクシティ镇。在村后的神殿中，雷神解开封印大门，进入后分别击败玄武、白虎、青龙、朱雀四圣兽，再回到一层的标记中央，地下神殿升了出来，这就是古代的エデン城。众人在里面见到了祖先，听了他的教导后，雷神得到允许，开动了传说中的飞船ビマーナ。飞船起飞后，在一片乌云中，祖先所讲述的2000年前曾毁灭美国的绝对神カルベ出现，他阴森森地请雷神去デイロイト城之后便消失了。为了拯救这个世界，雷神接受了他的邀请，驾驶飞船来到了デイロイト城。

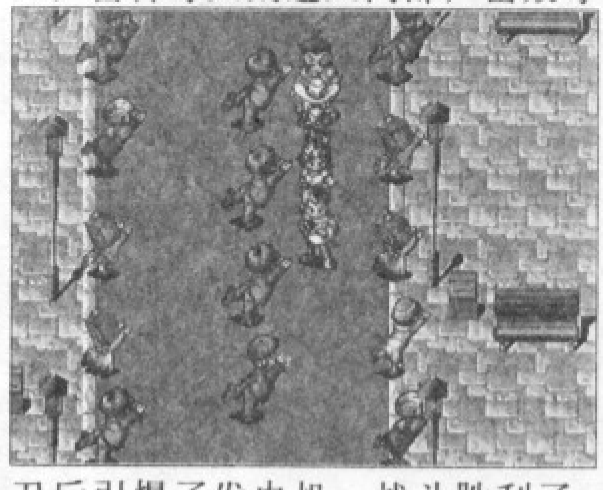
进城后一定要先去商店，买完装备后再到通往城后城堡的桥上，カルベ出现，他先在城中破坏一番后请雷神进城堡，进入城堡中，这里现在没有敌人，所以要将宝箱拿全。在顶层，众人见到了カルベ，但是，由于他的力量十分强大，又有绝对无敌的防御魔法，所以众人无法伤他分毫，都被其打倒在地……

雷神醒来后，发觉自己与其他同伴都已被救到了印第安村落，夕能正在照顾着大伙。原来这里就是夕能修行的地方，夕能安顿好众人，来到大酋长处，接受了最后的修行：去取神兽の珠。夕能来到村后山洞中，这里名为蛇の谷。通过修行的要诀是一定不要回头，一直向前走才行。夕能凭着勇气和力量，终于来到了神殿，战胜了自己的幻影，取得了神兽の珠，完成了修行。回到村子，夕能加入了队伍。

治好伤的战士们回到飞船上，夕能告诉大伙，要想战胜カルベ只有用マナの壶、アーロンの剑、炎の石版才有可能，为了寻找アーロンの剑、炎の石版，众人再次开始了旅行。飞船先来到了フロリダ地区，降落时梦见奇怪地消失了。雷神等人便来到了アトラシタ城想办法，在城中，众人见到一个脑袋为电视机的家伙TVMAN，它是这个地区的统治者，也是十二使徒之一。它利用电视为宣传品，给城中的人全部洗了脑。为了挫败其阴谋，雷神等人在城中寻找办法。在城中右面的大房子中，调查台钟左面凸起的墙壁可找到通往地下事务所和太阳十字军秘密基地的暗道。大伙在这里又与マグー重逢了。休整后，众人离开基地，在大街上见到一个被欺负的孩子，他是ブラウン博士的儿子，エース救出他后，为感谢众人，他带众人来到他的家。见过博士后住了一晚。第二天，城中的电视播出了连续剧，其内容



改编自《乱世佳人》，大意为传播火の一族是恶魔等等。告别博士后，一行人在接受记者采访时遭陷害，被关进了监狱。但是不久，マグー趁城中的人都在做暗黑体操时救出了众人，在基地与マグー商定后，众人决定去炸毁城内的供电源——アトランタ发电所。离开城中，登上早已准备好的移动要塞，来到发电所，战士们一拥而入，マグー率太阳十字军的战士们奋力阻挡敌人，雷神等人则进入内部，击败守

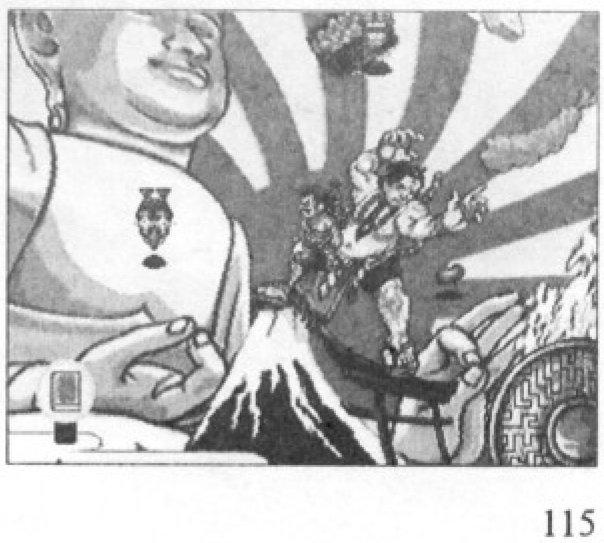


卫后引爆了发电机，战斗胜利了，但マグー却英勇地牺牲了。回到アトランタ城，由于电源被切断，所以一路畅通无阻，雷神进入城堡来到城堡第9层（坐电梯时要注意合理配重，TVMAN所在的第9层要从左边的电梯门进入）。见到了TVMAN，与其战斗胜利后即得到



炎の石版。

离开ブロリダ地区，雷神等人来到了久别的故乡，ルイジアナ地区的ニューオソンズ镇的废墟，在城中博物馆前，雷神回忆起了6年前的一切：当年孩子们唤醒的魔物



叫サネトモ，它预言了6年后美国黑暗时代的到来，来到城中火の神殿，众人找到了マグー留下的信与照片。之后，一行人又回到了儿时



的大房子中，却遇到了失踪多时的梦见。但是，梦见的心被十二使徒中的迷宫のドラクロア控制。雷神进入了其精神世界，并在这里遇到了久违的星夜。两人一同来到迷宫的中央，击败了ドラクロア，使梦见恢复了正常。第二天，众人正要离开，又遇到了儿时的伙伴デイブ，他请众人喝茶后又拿出一瓶药，禅刚好奇地喝了下去，却也陷入了自己的精神世界，从中脱出后，デイブ与禅刚都莫名其妙地去了山上的洋馆。众人随后来到洋馆，雷神却不当心再次进入了精神世界，在星夜的协助下，终于击败了真正的迷宫のドラクロア，并得到了アーロン剑。脱出精神世界，禅刚醒来后因羞愧而离开了，星夜加入，梦见因身体虚弱而留下，此时，三件宝物已全，雷神与伙伴们回到デトロイト城，冲入城堡，击败了カルベ（アーロン剑要装备上）。它临死前变回了原形，星夜则



使出最后的封印杀死了这个恶心的家伙。随着它的死，恶魔们的发源地，ニューヨーク的封印也解开了。



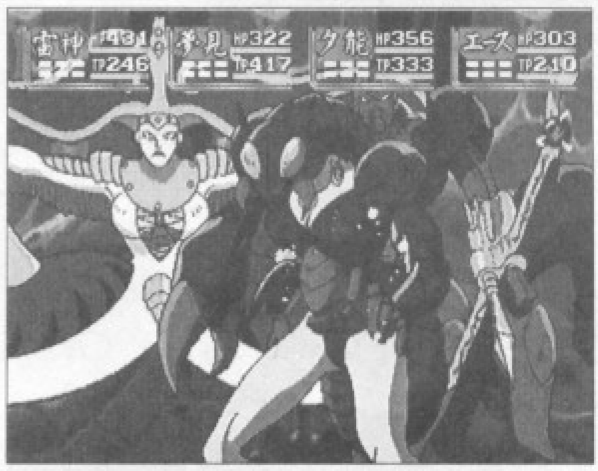
回到飞船，梦见回到队伍，与大伙一同来到了ニューヨーク城，这里的摩天大楼虽然变成了废墟，但是人们却对生活充满了希望。众人来到城中心时，突然脚下的大地腾空而起，天空也下起了血雨，世界的末日似乎要来临了。众人鼓足勇气，继续前进，穿过废墟时有一处需要推下广告牌搭桥通过。在行进中，伪装成忍者的禅刚一直跟着众人。最后，雷神等人来到了暗黑神殿中，在有叉路的地方分别向左、向下便会来到顶层，见到了暗黑教团的首领，童年时唤醒的魔物サネトモ，它先召唤来兽神ロゴス，之后又亲自与众人战斗，与此人战斗前会有三个选择：一、果てしなき召唤（召唤十二星座魔物）二、よっつの命（四次生命）三、钢铁の肉体（防御力极高），当它彻底失败后，梦见却被吸入其身后的奇怪物体中。不久，由サネトモ苦心创造的真正的绝对神复活了。此时，禅刚赶到再次加入队伍，一同与绝对神展开最终的战斗，暗黑绝对神比预想的弱些，它会利用身体中的梦见来攻击众人，要小心。经过一场激烈却不十分刺激的战斗，黑暗终于过去，光明再次归来。

远古时代，神创造了乐园，光明的エデン火照耀着一切，而大地



上，被称作カオス的暗之一族统治着人类，寒冷、饥饿的人类生活在黑暗之中。后来，乐园中一个勇敢的民族取走了火种，带到了大地上，使人类得到了光明和温暖。这个民族被后人称做火の一族……











三国志孔明传彻底攻略

PS SS	厂商 KOEI	类型 SLG
	发售日 PS2.14/SS3.28	媒体 CD-ROM



攻略：

第一章　三国鼎立

一幕　孔明出庐

初平年间的大乱把中国陷入了内战的大黑暗时期，制霸北国的曹操为实现天下一统的目标向南侵攻，刘备兄弟在徐庶的帮助下阻止了曹军南侵之锋。曹操使用计谋，迫使徐庶泣血别刘君，走马荐诸葛，遥遥赴曹营。

孔明在送走前来游说的徐庶后，和黄承彦老人聊起了十五年前自己逃来荆襄之事：曹操为向徐州刺使陶谦讨还杀父血债，倾山东之兵呼啸而来。孔明三兄弟为躲避兵乱，逃向荆州。路上，他们碰到了一支小军队，大将是一个叫刘备的刚毅善良的青年，他执著地为心目中之“义”而战，现在要率领这支队伍赶赴徐州，与强大的曹操作战。终于到达了荆州，孔明兄弟见到了黄承彦，也见到了他的女儿黄月英……

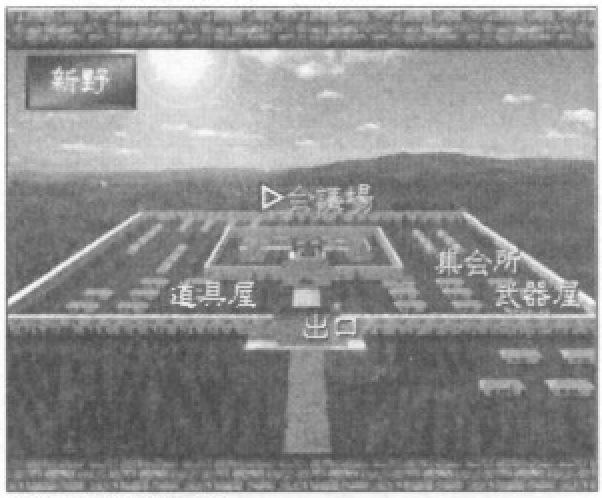
这时，黄月英转了出来，在对话后送给一只“回复之豆”。傍晚回家，童子报告刘备曾来访。几个月后，忽然庞统前来，送来一颗“知谋之种”！被庞统叨扰半天的孔明困意突生，“草堂春睡足”后，童子来报，刘备已经等了很久了。孔明将刘备迎入，开始了“隆中对”之动画情节！终于成了军师，第一件要干的是……如何在乱世生存。曹军杀来，然备义弟关羽、张飞无视他的存在，不听将令，孔明只好向主公借了剑绶，选择选项中的控制关张作战和施用火计，整兵出战。

(1) 博望坡之战

胜利条件：夏侯惇退却。单挑：关羽VS李典。宝物：回复之麦。

博望坡以北，夏侯惇的大军已趱行而至。熟读《三国》之人都会有必胜的信心，此战之胜利是属于刘备军的！果然，敌人方走出没几步，商飚徐起，夏侯惇全军混乱！让关、张、赵三人齐催坐骑上前，诸葛亮在后用计略“焦热”给没死透的敌人补一家伙。

战后关张心悦诚服，军师交椅终于坐稳啦！夏侯惇的败退，令曹操勃然大怒，亲率大军征伐而来。新野小城嘛，让出来好了，不过要让他们付出相应的代价。这时又出现选项，是火烧新野还是在城外设伏？自当选择第一条。



(2) 新野之战

胜利条件：曹仁退却。单挑：张飞VS许褚、赵云VS曹洪。宝物：三略、浊流之书（选第二项时）。

如果走了第一条路，一出场时，在城中驻扎的曹仁军因为大火的原因全部混乱，只有城外的许褚军团未曾被烧到。又可以大屠杀喽！

(3) 江夏急行战

胜利条件：一、孔明东北之砦到着；二、敌军全灭。单挑：关羽VS蔡瑁。宝物：旋风书、回复之肉。

孔明和关羽父子等直奔江夏向刘琦求救兵，途遇蔡瑁军狙击，右方有蒯越伏军，是孔明出世后第一场硬仗。三天后魏延会来援助我军，但为机控，休让他夺了功劳。

刘琦果然响应大义，发兵救援，手下官员亦是慷慨，对话之后白给“回复之麦”、“大焦热之书”。

(4) 长坂坡之战

胜利条件：赵云找到阿斗逃过东边之长坂桥。单挑：赵云VS夏侯恩。宝物：大旋风书、山贼之誓、青釭剑（赵云VS夏侯恩取得）。

著名的长坂坡之战发生了！战场上到处是东逃的刘备军，赵云的任务是要跑遍地图上的四座小村，寻找糜夫人和幼主。迎面，夏侯恩率兵而至，猛将赵云自然不惧，杀光其军，然后，安心地寻找。这时地图上会有一阵空白，但不要以为安全了！好不容易找到糜夫人，她将阿斗相托后投井自杀。这时，北方山上出现了曹操的身影，身边名将数员齐驱而至，胜利条件多了一条：曹操退却。好在我方大将张飞也出现于长坂桥，只要逃上长坂桥，燕人张飞便会大吼三声喝退曹兵。

之后便是很长很长的情节，无外乎舌战群儒、激周瑜等等。孙刘联盟达成，共抗曹操。

(5) 赤壁之战（一）

胜利条件：孔明上西北之船逃命。宝物：1000金。

游戏开始之时，孔明要以一人之力，敌丁奉、徐盛，但只要向东逃两步便会有赵云来救援。不过这时的孔明想来已足御其敌，有信心的话可以拼一拼，几个“大焦热”就可解决。

周瑜既未杀得孔明，亦只得做罢，专心赶杀曹军。之后是火烧赤壁的漂亮动画。回到江夏，孔明立即分派任务，趁曹操败退之机下山

摘桃子落井下石获收渔利。众将尽出，唯关羽不派，这时又有选项二择，一是派他出阵，二是命其留守。哼!反正又影响不了信赖度，命其留守好了。

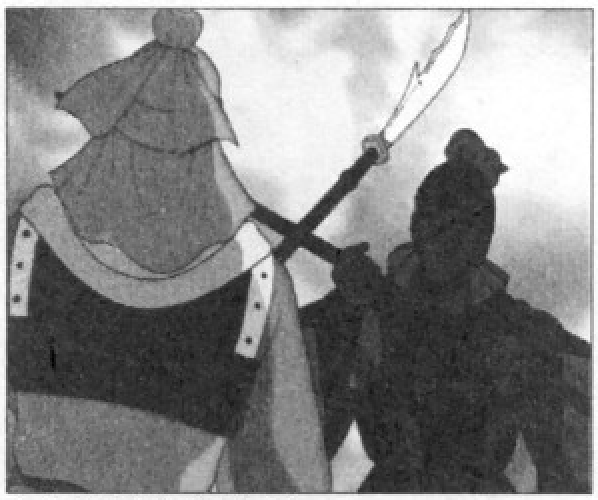
(6) 赤壁之战（二）

胜利条件：曹操退却。单挑：张飞VS许褚、赵云VS张辽。宝物：谍报之书、马术指南书。

一开始便是追击战，但由于曹操机动力较高，只令骑兵上前可也。不久敌人援兵出现，一队于禁、乐进，一队徐晃、曹洪。鼠辈尔，何足惧哉!

二幕　天下三分

周瑜拼死拼活攻下荆州，却被刘备抢了，忧愤而终。名士马良、马谡授刘备平荆州之计，荆南战役打响了。



(1) 荆州南部之战

胜利条件：韩玄坏灭。单挑：赵云VS陈应、赵云VS刑道荣、关羽VS黄忠、陈式可降。宝物：弓术指南书、六韬。

这是一场很爽的大战，可一战平灭四郡。东南方向，树林中有敌伏之贼兵，小桥上有虎使伏兵一队，在消灭敌人之前，千万不要让关羽和黄忠、魏延（所有人）接触。清理干净后，就可使关羽单挑黄忠了，一段动画，重现了这传说之战。最后素敬玄德的长沙大将魏延杀韩玄献了城。

啊！此时要将关羽、周仓、关平等人的兵器取下，因为此战后便没他们事了。庞统来投，张松献图，刘先主假道攻刘璋。孔明留守荆州，一日观星相，见“太白临于雒城之分”，心知庞统性命堪忧，于是乎选项又出：写信，叫庞统停止攻击（此项庞统必死）；不写信。这里且先假定孔明难得糊涂，道是“庞统自知天文”遂不与写信，选了第二项。孔明将荆州托与关羽，率赵云、张飞浩浩荡荡杀入西川。

(2) 巴西之战

胜利条件：严颜坏灭。单挑：赵云VS陈到、张飞VS严颜。宝物：遁甲天书

孔明军团一路杀至巴西，守将严颜拒城顽抗。由于我军精锐异常，敌军自是望风披靡。只是近城边时小心敌人伏兵。

严颜被张飞所擒，初时不降，怎想“胡张飞”一改旧性，以礼相待，终使之感动，成为我方大将!

(3) 益州平定战

胜利条件：敌部队全灭。单挑：张飞VS马超、李恢、高翔、李严可降。宝物：短兵指南、马术指南。

战争初始，刘备军和由电脑控制的庞统、魏延合围雒城孤军，眼见唾手可胜，不料张任军伏兵自南方杀出，西方又有李严等救应兵马杀至，形势大变，我军立即陷入绝境。幸而孔明军团在几回合后到达，但不要高兴过早，张鲁派遣马超、马岱率领一支强大的东川铁骑自东北方葭萌关杀至，援助川军，胜利条件自此又增加了一条“马超降伏”。敌军虽然强大，但却有着一个致命弱点，那便是时间差。马超、李严之军且不管他，第一目标是消灭张任军，然后使我军汇合，再就近消灭李严，最后才轮到马家军受死。本关我军最主要任务是保护庞统不死，但生存机率微乎其微。

马超降后，率兵为我军前锋直至成都迫使刘璋作出了投降的决定，吴班、吴懿、张翼成为我军部将。刘备入川，曹操大怒，率数十万大军前来讨伐。

(4) 汉水之战

胜利条件：曹操败退。单挑：张飞VS许褚，王平可降。宝物：2500金。

这是一场极为好打的仗，敌人根本不堪一击，片刻就可令敌全灭，尽管西方会有曹彰的几个援兵赶至，也一样难逃灭亡的命运。

东、西二川成为了刘备的地盘，汉献帝心中窃喜，暗遣使者封刘备为汉中王，命其不日率兵北伐，重兴汉室。

三幕　秋雨荆州

三国初定，刘备进位汉中王，双喜临门，黄承彦老人又将月英带入成都与孔明完婚，关羽派人从荆州送来“军扇”以贺新婚。

荆州的关羽也开始攻击曹操军了!但由于吴军的偷袭荆州，使顺利的北伐战争嘎然而止，而且关羽军甚至陷入了无城可退，无粮可吃的困境被围于麦城。

(1) 麦城之战

胜利条件：一、关兴、关索逃至西南之砦；二、敌全灭。宝物：神仙丹、援军之书。

胜利是不可能的，我军人马本少，且只有关兴、关索由玩家控制，关羽只有在电脑控制下逃命的份。而且关兴、关索被一道树林阻住去路，想去解救如痴人说梦，路上又有伏兵多重，而关羽即使不死，逃至西北之砦又会自动被捕，只好不顾父兄死活了。

关羽、关平父子遇害的消息传至成都，愤怒之余，刘备下令处死屯兵不援荆州的刘封。这时又有选项，一是救下刘封，二是沉默，使其被斩。虽说此人该杀，但杀之亦无益大局，不如卖个人情，选第一项，放了得了。

(2) 夷陵之战

胜利条件：一、刘备逃至西之城；二、敌全灭。单挑：关兴VS潘璋、张苞VS范疆、张苞VS张达。宝物：回复之肉、青龙刀或斩马剑（挑潘璋后）。

一出场机控的刘备军陷入火攻，并遭陆逊军追击，赶快救援吧!刘备军方逃出火海，伏兵范疆、张达、潘璋之流会出来袭击。

刚到白帝城，刘备就卧床不起了。自知性命不久，乃急召孔明托以重任，含笑长逝（动画）。

第二章　南征篇

一幕　司马懿之谋略

蜀汉实力的削弱，以及司马懿的趁机来攻，倒霉事接踵而来，只有月英怀孕一事令孔明略感喜悦，从此时开始将有数次机会决定不久后生下的儿子诸葛瞻要培养成什么样的人才。

(1) 阳平关之战

胜利条件：一、敌全灭、二、20天经过。宝物：大山崩之书、短兵指南。

司马懿起了五十万大军来攻，孔明安居平五路，使孔明的战争指挥艺术达到了前所未有的顶峰状态。在作战中令李严在东方上庸城阻孟达军；马超在西方西平关布阵阻羌兵；赵云在北方阳平关布阵阻曹真军。在羌人地区素有“神威天将军”之称的马超令羌人士气大减，曹真军见到赵云不战自乱，孟达被至友李严寥寥数语说退。敌军只有曹真会有几队援兵，但在我军强大攻势下倾刻瓦解土崩。

孔明军回成都后，决心南征。入宫奏刘禅知后，在宫仕手中得到了“援军之书”、“密侦之书”。

(2) 益州南部之战

胜利条件：鄂焕退却。单挑：魏延VS鄂焕、高定VS雍铠（先令高定降）。宝物：回复之肉、1000金。

入蛮地第一战，不是与南蛮军作战，而是和降了孟获的汉军作战。战斗很简单，消灭敌人鄂焕军团即可，只是擒获鄂焕后千万勿杀。鄂焕方才放走，叛军大至，朱褒、雍铠、高定分三路杀来，胜利条件也改为雍铠坏灭。

二幕　南蛮王孟获

(1) 五溪峰之战

胜利条件：敌全灭。单挑：赵云VS金环结。宝物：1500金、援军之书。

战争开始，赵云、魏延偷率一军自去劫营，马谡问是将其唤回还是干脆让他们去，自然选第二项。

蛮将金环结、董荼那、阿会喃在下方出现。不出几日，董荼那被俘，千万勿杀。放了董荼那，孟获援军出现，胜利条件改为孟获退却，我方也有马忠、张嶷来援。孟获手下是一色的南蛮骑兵，翻山越岭如履平地。

(2) 夹山峪之战

胜利条件：敌全灭。宝物：大涡潮书。单挑：马岱VS忙牙长。

此战目的是全歼南蛮军粮队，一阵大屠杀之后，董荼那、忙牙长率兵来救，胜利条件改为董荼那退却。

董荼那回营几被孟获问斩，一怒之下，绑了孟获来投孔明，孔明再释孟获。孟获回得营中，与弟孟优商议，决定派使者伪降，然后乘夜劫营。使者来到汉营，又出现选择二条：是假意答应还是将来使斩讫?答应了将进入泸水之战；斩讫则跳至第三幕。自然答应了!之后又有二项选择：是本阵内伏兵还是本阵外伏兵?希望选第二项。

(3) 泸水之战

胜利条件：孟获捕获。宝物：知谋之实、1000金。

孟获劫营，我兵大出，南蛮兵全部鼠窜，无敢顽抗。只要紧追不舍，人人奋勇，赵云等伏兵出来后占住东方河边之砦，虽然敌人还会有带来洞主援兵相助，亦于事无补!

为顾全平南大局，孔明再次慨然放走孟获。孟获战心未已，又组织了西洱河战役。又要靠你决策了!是伏下兵马劫营，还是再放他一把火?愚以为伏兵可也。

(4) 西洱河之战

胜利条件：孟获退却。单挑：赵云VS孟优。宝物：回复之肉、神仙丹。

战争之初，敌我两军隔岸相对，中间仅为桥数道。依兵法“半渡而击”，待南蛮军行至桥上，南岸我伏兵出时，可令其堵住桥梁出口，以助军师用火。

孟获此遭被擒又得容赦，正无计议处，与弟孟优相遇。兄弟相见，抱头痛哭，优推荐秃龙洞洞主朵思大王可以助阵。二人直奔秃龙洞，豪迈的朵思大王果然答应相助。

(5) 秃龙洞之战

胜利条件：孟获退却。单挑：张苞VS杨锋（杨锋可降）。宝物：1500金。

到达秃龙洞的道路有两条，一条是北东之路，毒蛇猛兽横行，药泉瘴气密布，乃真正的亡者之路；北西之路土厚水甜，自然选第二项啦!匪孟获、朵思王部见我兵袭来尽皆大惊，向北西之路逃窜。朵思王忽然忆起北西之路瘴气弥漫，10天之后方可尽散，于是这几支人马便搁在那儿失去了战斗力。所以这时我军当前之敌唯有杨锋军。唯一要注意的是，10天后孟获会从北西之路逃窜。

(6) 三江攻城之战

胜利条件：朵思王坏灭。单挑：张嶷VS祝融、马忠VS祝融、赵云VS祝融、魏延VS祝融。

对于攻城陷寨无数的玩家来说，小小三江城已无足为惧了，先以军师烧一阵再上名将补一家伙，无有不死者。消灭了朵思王后，孟获之妻祝融夫人会自南方率大队南蛮铁骑杀来，胜利条件改为祝融退却。

(7) 蛮都之战

胜利条件：孟获退却。宝物：施疗之书、金火罐炮、山贼之誓。

这是平南以来最艰苦之战，敌军有大批的象使、毒蛇使、虎使，人人皆会混乱之技，我军兵士见到大批毒蛇猛兽，士气、攻击力、机动力大幅度下降。在杀死木鹿大王后，孟获会从本阵走出，逃向西方之砦，一定要使高机动力的大将早早占领。

三幕　南蛮平定

(1) 桃花水之战

胜利条件：兀突骨退却。单挑：魏延VS兀突骨。宝物：回复之肉。

这回孟获又请来了乌戈国主兀突骨。此人手下有三万刀枪不入的藤甲兵。我军大将马超与弟马岱冒然深入，身陷重围。而我救援大军又被挤在南部狭窄的河岸，行动困难，且到桥边又有大队伏兵杀出，极为艰苦。马超、马岱不可恋战，以马岱为饵诱开敌军，使马超顺利

从东方大道逃出。本关马超如被击溃，将会真的死亡!对藤甲军，我兵刀枪全然无用。无奈，只得按“藤甲以千年老藤浸油而制”的特点试以火计烧之，果然一烧一个死!

(2) 盘蛇谷之战

胜利条件：兀突骨坏灭。宝物：大业火书、援军之书。

这里的战术，一是全军退入盘蛇谷，引藤甲兵入谷，彼军自被事先埋之火炮地雷搞定。不过最好不要如此，藤甲百万，正是军师长级之时，大焦热、大火龙的一烧比什么都强。兀突骨坏灭后，孟获亲以三骑来援，胜利条件改为孟获坏灭，我军诸将终于又可以围而击之，大显才能了!

孟获已无脸再战，终于跪在孔明面前，归附天朝（动画），并赠金1000略表诚意（好少哇!），孔明欣然收下。

第三章　北伐·前编

一幕　出师表

南征三年之间发生了许多事，最大者无过乎曹丕的亡故，“竖子”曹睿即位，幼弱无能。正在与家人团聚的孔明得马谡献计，诬蔑曹将司马懿造反，使之被贬，去了北伐的一大障碍。这时偏生严颜赶来办了退休手续，临走献上的“三尖刀”可是个宝贝！经过一夜赶修，诸葛亮写成了千古名篇《出师表》，出师伐魏（动画）。

魏国为之一震，命令大菜鸟夏侯楙为帅，于凤鸣山阻击蜀兵。这时又会出现选项二则：一是本队关山道进兵，二是分出一支机动部队从中间突击敌军。所谓“正兵为主，奇兵为辅”，自然选第二项。

(1) 凤鸣山之战

胜利条件：敌全灭。单挑：赵云VS韩德、赵云VS韩瑛。宝物：楚琴弩或狼牙棒。

敌人颇多，然多为乌合之众，一击便溃。只是敌军有幻术师和大炮车出阵，小心了!

夏侯楙退守南安，死不出战，孔明决心乘机袭取安定城。这时，又出现选项二则：一是安定城军势诱出；二是安定城强行攻取。自然选第一项了!

(2) 南安、安定之战

胜利条件：一、安定城占领；二、崔谅退却。单挑：马谡VS夏侯楙。宝物：劈水扇、武勇之实。

战争开时，南安吊桥高起，夏侯楙困守不出，可令大部队立于岸边。当东北方的安定城军队被诱出后，只以孔明、赵云等几人杀灭足矣。崔谅被擒，孔明命之入南安城说降。崔谅进城与夏侯楙欲引孔明入城杀之，不料孔明早已发现阴谋，吊桥刚刚放下，关兴、张苞杀入斩了崔谅，南安大军发一声喊全部大混乱。胜利条件改为夏侯楙退却，我军将士鼓噪而入，大杀特杀。

(3) 天水城之战

胜利条件：一、孔明东南之砦逃脱；二、敌部队全灭。单挑：赵云VS姜维。宝物：神仙丹。

本以为可轻取天水，不料天水大将姜维识破我计，一出阵就陷入敌围，伏兵从三面杀至，不久敌将马遵援兵又到，唯有死战矣。

“姜维者，将才也!”孔明不胜感叹，遂生收降之意。探得姜维之母住在冀城，于是命魏延围了冀城，使姜维离开了天水，回冀救母。此时出现的二则选项，一是在冀城街道设伏；二是将冀城姜维诱出。自是选第一项。

(4) 冀城之战

胜利条件：一、冀城占领；二、姜维坏灭。宝物：武勇之种、大援军之书。

冀城是在西南角位置，天水在东北方向，马遵大军会出阵救援姜维，我兵正好以逸待劳全部歼之，再反手灭了姜维。

这之后，又是一大段动画——“诸葛亮单骑（车?）收姜维”，从此，姜维就是我们的人了。

二幕　街亭之战

(1) 祁山之战

胜利条件：曹真退却。单挑：赵云VS曹遵。宝物：猛虎、雌雄双剑或遁甲天书。

敌曹真军团刻日复来，至祁山与我决战。敌军师王朗请孔明阵前舌战，自是选第一项：王朗挑战受。于是一阵大骂气死王朗，曹军士气大衰。此时敌军分两军，曹遵为将自西来，曹真自率大军自东至，而我军也是分为两路，自歼其敌。

曹真惨败，乃请西凉羌王彻里吉出兵相助。羌兵十五万在丞相雅丹、元帅越吉率领下一路杀来。羌兵多为战车军，为减少损失，大家都同意挖陷坑破敌，所以也就没什么可犹豫的了。

(2) 西平关之战

胜利条件：雅丹退却。单挑：姜维VS杨兰、关兴VS越吉。宝物：蚩尤之弩、七星宝剑。

敌军以越吉为先锋，雅丹军断后。我军以关兴等军诱之，越吉一入陷坑，战车军全部混乱，杀之!消灭了越吉军，消灭接踵而至的雅丹军就易如反掌了。

雅丹被俘后，孔明对其晓之以理，令其决心永不与蜀汉为敌。羌将杨兰自愿留下复兴汉室。曹真的失败终于使曹魏朝君臣请司马懿复出。司马懿一出，大军直杀我军咽喉街亭。马谡自愿领一师相敌，孔明欣然而诺。

(3) 街亭之战

胜利条件：一、马谡南西之砦逃脱；二、敌部队全灭。单挑：王平VS申耽、王平VS申仪。宝物：回复之肉、援军之书、谍报之书。

我军一出场就被司马师军切为两部，王平一部在西部隘道；马谡一部被困东边山顶，中部布满了司马师军和张郃军。可令西部王平军全军突击消灭申氏兄弟军队，在砦中略微休息，立刻和张郃军决战，牵制其兵力。山顶上的马谡军全军突围，下山会有司马昭伏兵出现。下山后第一等大任务是歼灭司马师部，在砦中休息一下，和王平军合围张郃，将之全歼。

注意：街亭胜负与否，关系到

今后情节。如果街亭丢了，下面就会加一关“汉中退却战”。

(4) 汉中退却战

胜利条件：一、孔明、赵云南之砦撤退；二、敌全灭。单挑：赵云VS万政。宝物：回复之肉、神劲弓。

在这场战役中，孔明军、赵云军被山梁、河流截为两段，尤其赵云军被曹真大军压制，不利之极。在孔明军与北方的郭淮军作战时，赵云军当徐徐而退。赵云军退到地图中央，会有万政伏军出现。在歼灭郭淮军后，孔明军要快速救援赵云军，汇合之后全歼曹真军。

回到汉中，孔明命押上马谡，一段挥泪斩马谡的动画，又出选项二则：一是杀之，二是不杀。当然不杀！

书接上回，但说那马谡大败司马师、司马昭军，在大骂了王平不会用智后回营交令。内容直接跳至——第四章。



第四章 北伐·下篇

一幕 陈仓攻防战

对魏的北伐已伸延到了陈仓城下。不料陈仓在郝昭有效防御下固若金汤，孔明久攻不下。曹真大军援至，孔明军不得已而退却，这时问题又出：一是汉中方面伪归还；二是祁山方面伪进发（随便选好了）。

(1) 陈仓、祁山之战

胜利条件：一、孔明南之砦到达；二、敌部队全灭。单挑：张嶷VS王双、魏延VS王双。宝物：武勇之种、马术指南。

对阵中注意的是王双方面会有张郃兵团来援，最好放军师在彼。

在退回汉中不久，郝昭重病，孔明趁机再出祁山。是以少数精锐急袭，还是大军攻略？最好选第二问，否则不但由魏延、姜维组成的少数精锐无法参战，敌人的张郃援军也无法到达，少了多少经验值！

(2) 陈仓攻城战

胜利条件：郝昭坏灭。单挑：魏延VS张郃。宝物：白银铠、大盾。

郝昭病重，各项能力都在减少，我军大进，几天就可攻下陈仓。

陈仓攻陷，到长安已无险可阻，司马懿受命于危难，抵御孔明之军，张郃军自告为突击前阵。此时再现选项二则：一是伏兵配合围击；二是正面防御，选第二项为好。

(3) 祁山追击战

胜利条件：一、司马懿退却，二、北东之砦占领。宝物：知谋之实、爪黄飞电（第一项为轻车）。

在选了第二项后，敌全军会扑来，要小心！

孔明正要乘胜进击，突然病倒，只得回成都休养。病愈，再次出师，上殿后郭攸之将送“回复之肉”一方。

二幕 祁山争夺战

司马懿和曹真两军入川作战，此时出现二问：是向曹军团攻击还是向司马军团攻击？当然选第二项。

(1) 二谷道之战

胜利条件：一、司马懿退却；二、曹真退却。单挑：廖化VS秦良、关兴VS秦良。宝物：知谋之种、绝影。

司马懿、曹真两军团分别在山谷下、上两处驻营，魏延不听将令，私自进击司马懿军。此人不愧脑有反骨之徒，此关不受控制。可使孔明与赵云二人助魏延攻司马懿，其余之军可攻击曹真军团。曹真多为骑兵和战车兵，然我北路军人马众多无有不胜。

(2) 祁山之战

胜利条件：司马懿退却。宝物：仁爱之实、赤兔。

我军在西布阵，魏军在东布阵，司马懿命乐綝等三先锋出兵“尝阵”，片刻之间为我军所灭。懿大怒，命全军出动，我方仍以全军抵挡，不一刻即可灭敌军。河北岸会有张郃军来援，杀之。

司马懿为退孔明，对成都进行了谣言战术，使蜀主刘禅将之召回。孔明悲叹不已，乃退回成都。

三幕 五丈原之战

休养生息三年，孔明再度出师北伐。

(1) 渭水之战

胜利条件：一、我方进入西南之阵内；二、敌部队全灭。宝物：汉方药、仁爱之实、的卢（第一项为无敌神牌）。

进入本战役，首先是两项选择：一是全军于北岸攻击；二是两岸分攻。如有自信，可以选第二项。（我军上阵前最好带上一辆物资车和一辆运粮车）果然，我军兵马一动就已在四路大军的包围之中，如不拼死杀敌则唯有死路一条。此战想个个击破根本是妄想！只有发挥军师们的最大威力，两翼由铁骑保护，中间两辆车子补给（别忘了祷告天天放晴，千万别下雨）。

“庆父不死，鲁难未已。”不杀司马懿，难以灭魏！孔明于是精心策划了“葫芦谷战役”。在布置完毕后，出现选项二则：一是葫芦谷诱入火攻；二是葫芦谷迎击进军。自是选第一项。

(2) 葫芦谷之战

胜利条件：司马懿退却。宝物：无敌神牌。

大将魏延将司马懿诱入葫芦谷，突然烈焰冲天，司马父子情知将死，相抱大哭，孔明军从东方急驰而来。不久，大火熄灭，郭淮大军从南西方向援至，又是一场苦战！

上方谷的失败，使孔明叹息不已，终于旧病复发。此时，司马懿夜观天相，见大星陨落，知为孔明将星，彼命不久矣！孔明也知道自己将死，但他此时想到的却是大汉的社稷、后主刘禅的将来、先主刘备的重托，在将北伐兴汉之任交与姜维后终于阖目长辞，手中羽扇落于地下……（动画）蜀汉军全部退却，司马懿趁机紧追。

(3A) 五丈原之战

胜利条件：一、司马懿退却。宝物：大援军之书、援军之书。

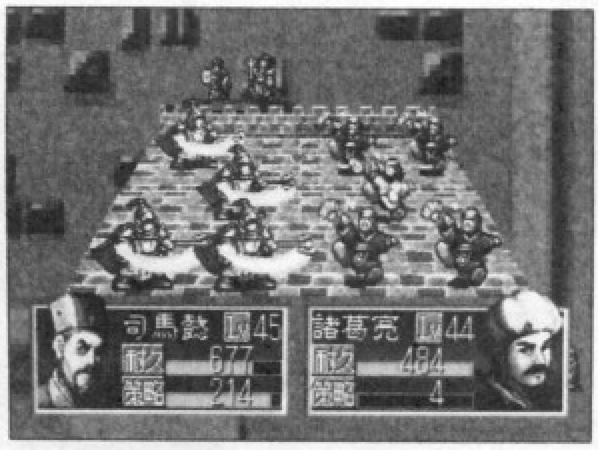
北岸，三路魏军一齐杀出，在失去了孔明后，我军明显力不从心。但只要等待几日，东南方山顶上就会出现诸葛孔明的身影，司马懿全军失去了战斗能力，我军胜局已定。

司马懿惨败，惊问“头可安在”，数十日魂魄未定。后来方知孔明早已亡故，那日所见乃孔明遗计所造木像！司马懿终于彻底认输了。(动画) 玩到这里很愤怒吧？ 呵呵……这当然不是完美结局啦，如果你满足了主要人物无退却和一定回合数之内的条件，就可玩到真正之结局！

(3B) 五丈原之战

胜利条件：马懿退却。单挑：姜维VS司马懿。宝物：白银之铠、回复之肉。

孔明诈死，蜀军南撤，司马懿闻讯以大军来追。魏军三方扑来，形势于我相当不利。但只要耗过5日，孔明会自我军本阵走出，魏军大惊，纷纷溃退。所以在前5天，可全军南撤，将魏军引至腹地平原，当孔明出现后，魏军能力大减，且北有大河，仅小桥一座可以通过，其军必拥溃于一处，烧之即可。不过为防止司马懿逃走，可命姜维冲到敌军本阵，占领幕帐，使其无处可逃以便全歼。



终章　三国志孔明传

一幕　长安之道

在打败了司马懿的军团后，几十万蜀军直逼故汉旧都长安。长安一失，西部的一马平川将现于蜀军之前，魏国就会自此无险可守。曹真之子大将曹爽率领曹家军（多由曹姓本家将领组成）抵达长安门户眉城，与蜀军决战。

(1) 眉城之战

胜利条件：一、曹爽退却　二、兵粮与宝物库占领。单挑：赵云VS夏侯霸、姜维VS夏侯惠、魏延VS夏侯和。宝物：谍报之书、元戎弩（走北部为武勇之实）、伏羲之盾（走北部为钢系连环甲）。

此战开前会有全军自西部攻击和自北部攻击二项，走西部为佳。曹爽军困守孤城，然螳臂焉可挡车？不久就可清版。不过在第六天时，夏侯霸四兄弟的骑兵团会自北方出现。当然，很快就可消灭，这样的几个小卒算什么，曹孟德尚不在我们眼中，何况其子侄之辈？

魏军败至武功，孔明军步步紧逼。唉！又有分支了。一是南北二手攻，二是大军南部集结，选择二项好了。

(2) 武功之战

胜利条件：一、南北兵粮库取；二、曹爽退却。单挑：姜维VS郭淮。宝物：孙子兵法（选二项为流马）、回复肉、神仙丹。

此一战道路崎岖，曹爽大军集于东南之隅，聚歼可也。北方树林中的宝物可令姜维、马谡去取，因为骑兵无法入树林，所以最好为二人配上弓箭手、贼兵数人。只要接近北方粮仓，就会出现伏兵数人，在魏将郭淮指挥下向我军攻击，如只以姜维、马谡之力难以抗敌。

孔明永远多灾多难，吴国开始攻击蜀国了。此时蜀国已无兵可派，诸葛瞻和赵云之子赵统、赵广自愿担起保卫祖国的重任。即使是如此昏溃的刘禅也为之感动，将亲卫队付与了他们。

而这时，远在关西的孔明正在筹划对长安的攻击。

(3) 长安攻城战

胜利条件：曹爽退却。单挑：姜维VS曹爽。宝物：震天雷炮、毛扇。

长安城中的曹爽军团如同朝日之露，要消灭简直易如反掌。可惜两军鏖战之际，斥候兵传来吴兵进攻的消息。此时，北、东方向突然又出现了夏侯兄弟和曹氏兄弟的敌援，胜利条件亦改为孔明南西之砦撤退。退什么退？我军此时兵强马壮，敌人何可惧哉？杀！

败退回眉城的孔明军不得不回救益州。当然，眉城不可失去，孔明决定留六将防守，选六个“面将”好了。

二幕　孔明归还

(1) 巴西之战

胜利条件：一、敌全灭；二、20天经过。挑单：孟获VS凌统。宝物：飞燕车。

孔明军团在西北角出现，而吴国大军则在东南角对巴西发动攻击。合战打到紧要关头，西南突然出现兵马队，居然是南蛮王孟获！原来，孟获也得到了消息，率领大队南蛮军入川抗吴。在感叹之时，东方又出现了吴将孙韶、凌统的吴国增援。用铁和血来教训背信弃义的吴军好了。

没想到孔明父子二人会在这种情况之下相见，幸好大家都平安无事。在感谢完孟获后，该人也加入了阵营。下面，所要面对的将是白帝城，孔明只得再次作出抉择：是北南两面攻击，还是聚于南部进攻？劝君选择第一项。

(2) 白帝之战

胜利条件：一、陆逊退却；二、城内四隅之砦占领。单挑：魏延VS全琮、姜维VS徐盛。宝物：鹤裳（选二项为大盾）。

两面攻击白帝，北路军比较薄弱，而敌人一直不肯出城一战，只是躲在掩体后面投炮石、射箭，很令人伤脑筋。所以进攻时一定要快速，以南路军为主，全力攻击，在和北路会合后再突击内城。几日后，会有敌援丁奉、薛综军出现。

(3) 江陵之战

胜利条件：一、孙权退却；二、孔明孙权接触。单挑：魏延VS徐盛、诸葛瞻VS诸葛恪、姜维VS孙登。宝物：古锭刀。

小小一座江陵城铁桶相似，孙权坐镇江陵城心脏，指挥全军作战。城外水网交错，只以桥相连，给我军集团作战造成了极大困难。不过幸好（？）敌人采取了犄角鼎立

的作战方式，击其一部，其他部队便纷纷来援，使得我军可以轻松地将其整师整军吃掉。

徐盛等大将的战死使孙权头脑彻底清醒，孙刘再次同盟。国衰民乏，苟且北隅的曹魏再也无法挽回失败，曹睿惊痛而终。死前，以司马懿、曹爽摄政，辅佑太子曹芳。在孙刘战争时，司马懿诱杀曹爽，掌握了魏国。

三幕　汉室再兴

(1) 长安攻城战

胜利条件：郭淮退却。挑单：姜维VS夏侯霸(可降)。宝物：仁爱之种、孟德新书。

蜀军再度来到了长安城下，守将郭淮穷凶极恶，火烧长安城，使得两军将士HP都减少了40。不过这点损失对我军毫发无伤。6日时，敌张郃援兵到达，很弱的!

洛阳已如风中灯火，但司马懿依然不肯认输，以邓艾、钟会等人为骨干，建立新军，奔袭蜀军背后的华山。

(2) 华山之战

胜利条件：一、司马师退却；二、30天经过。单挑：孟获VS钟会。宝物：方天画戟。

作战前，还是会有选项，是在华山西部配置全军，还是东西包围歼灭敌军？这次随便布置好了。敌人是很弱的，而且排成了容易被火攻的密集阵形，非常易杀。

(3) 函谷关之战

胜利条件：一、司马昭退却；二、北侧砦占领。单挑：魏延VS钟会、姜维VS邓艾。宝物：遁甲天书(选二项为倚天剑)。

作战选项：派细作开城门；伪为败兵骗开城门。选第一项，细作开城门后会放火，令敌外部兵队全部混乱，使我军可轻松突入内城。杀入城中后，有乐綝、张虎的伏兵杀出，张郃的援兵也在北方出现。

函谷关和长安是好地方，可买到大量物美价廉的兵器，与此相比，蛇矛和关刀可以撅掉当柴烧了。魏主曹芳见大势已去，欲举国投降，但被司马懿阻止。这个顽固的家伙拚着一条老命和花岗岩脑袋非要和孔明斗到底。

(4) 洛阳之战

光明与黑暗的最后决战开始了(勇者斗恶龙?)，在洛阳的战争要连战两场，且不许休息，不过总合战天数为80天。第一战是在洛阳外城，洛阳城本身是个大迷宫，道路曲折，胜利条件为司马师退却。敌将张虎、乐綝等人会一个个冲上来拼命，成全他们的忠义之心好了。单挑：孟获VS张郃、姜维VS张虎、魏延VS乐綝。宝物：大业火书、回归书、援军书。(敌人会放火烧城，令我军HP减200)连战开始，现在的胜利条件为司马懿坏灭。和皇城比，外城迷宫简直是小菜。城内有毒草烟，司马懿又会放火数把，使我军HP成百往下减，一定要注意回复。只要冲到司马懿的面前将其杀死即可通关。单挑：姜维VS司马师、魏延VS司马昭、赵云VS钟会。宝物：武勇之实、回复之肉、大援军之书。



杀入了内宫，魏主曹芳与全宫人员已集体自杀了。复汉大典将开，孔明却独自站在河边，往事如烟……大殿上好不热闹，刘禅将帝位还与献帝，而孙权也自动和平统一。在大家的簇拥下，孔明被强行封为大汉丞相，食邑益州！当然，孔明不会贪恋富贵，在医治了战争创伤后，携家眷飘然而逝。离开了这功名欺诈之世，和深爱的妻儿平淡而和美地渡过了最后的时光。是啊，几十年天下征战，令他和她失去了如此之多，哪里是高官厚禄所可弥补。只但愿明世再为夫妻，不再有战争之苦，不再有分离之痛，就这样永远、永远地生活下去……

附录：

孔明是可以谋反的！条件是在街亭之战，马谡要打输。孔明与马谡对话后会出现杀与不杀的选择，选第二项。到四章二幕的祁山之战后，司马懿派人造谣，刘禅召孔明回师。马谡请求孔明造反，选择同意造反即可。

成都攻防战

胜利条件：刘禅退却。单挑：姜维VS赵云。宝物：明光铠。

成都城的地形复杂，敌人据险而守，给我军进攻制造了许多困难。而成都城门前是由赵云守卫，攻打城池困难异常。几天之内，我军会有刘封相助以及孟获的援军。

击败了刘禅，孔明自称大汉皇帝。司马懿闻知此事，派人和孙权联系，起兵八十万自两路伐蜀，孔明召集全军迎击。这时出现两则选项：一、汉中魏军迎击，二、白帝城吴军迎击。

二关之一，阳平关之战

胜利条件：敌军全灭。宝物：大山崩之书、短兵指南。

阳平关，天之狱也，一关当道，只要我军当关而立，无人可入来。魏军主力尽起，潮涌而至。五天后，敌军会有邓艾、司马师军来援；十天后会有钟会、司马昭军来援。

二关之二，白帝城之战

胜利条件：敌军全灭。宝物：大盾。

本关和真结尾情节中的白帝城之战几无区别，敌军云集，但很弱，一蹴而去！不过，孔明军一定会因为敌人分兵袭成都而退向南蛮地区，在中途被魏或吴军活捉，并被斩首。(太可惜了)

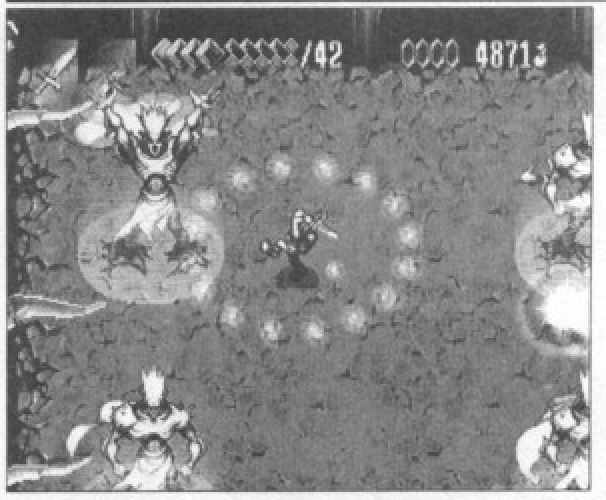


ALUNDRA 彻底攻略



PS

厂商 SCE	类型 A.RPG
发售日 4月11日	媒体 CD-ROM



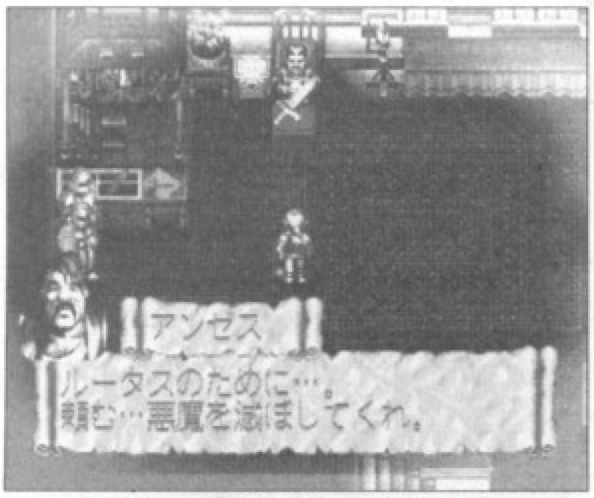
攻略:

在辽阔的海面上，クラーク号客船破浪前进，这是一次伟大的冒险。乘客中有一位妖精族的战士アランドラ，当船离陆地不远时，アランドラ找到船长ドルタス，船长告诉他，再有一个晚上就到达目的地了。于是アランドラ回船舱睡觉，在睡梦中，他做了一个奇怪的梦，梦见一个叫ラア的神秘人物，神秘人告诉アランドラ，在イノアの村北的湖底有恶魔，并要アランドラ去解救那里的人们。当アランドラ从梦中惊醒时，发现船遇到了风暴。在狂风与恶浪的袭击下，船失事了。アランドラ被冲到了一个小岛，被武器商人和工匠アンゼス救起。アランドラ从昏迷中醒来后，アンゼス关照了几句后下楼了。アランドラ起床后可随处走走看看，当他来到村西小屋时，见到了被恶梦困扰的老人ワインス，与其谈完话后从屋左面的台阶向上来到セクタス家，セクタス是一个专门研究梦境的人，他请アランドラ去村东的タ一ラス馆取エルフの书，在这书上记有如何解救被梦境所困扰的人的方法。出村后开始行动，用剑劈草可得到加血和金钱，在周围转转可找到一些药草，有些过不去的地方是因为现在的能力不足，最好记下这种地方，方便以后行动。出村后一直东行来到タ一ラス馆，进入馆中，竟见到了梦中神秘人ラア所说的恶魔メルザス的影像，不过它很快就消失了。击败大厅内的敌人，开始深入，先从下面的门开始，里面有的地方要多开几次开关，有的地方要用木桶压住开关，可以说这些都是一些冒险的基础知识。最重要的是要拿到命の器和钥匙，打开楼上的门取得エルフの书。

回到村中，如果有500元可去商店买命の器。来到ワインス的家，在セクタス的帮助下利用エルフの书上所讲的方法。アランドラ进入了ワインス的恶梦中。这里行动要有一定顺序，并要注意有些路被挡住看不见。最后在木桥处按照“上”拐到“下”，拐“上”再走下面的桥就可通过。通过后战胜巨大泡泡怪，解救了ワインス。离开ワインス的家，ロエイン神父把アランドラ叫到教堂祈祷一番，然后回到了村中セクタス的家。交谈后刚想离开，突然发生了地震，村西传来了炭坑崩塌的消息，于是向炭坑赶去，在中途去一下村上方矿工的家取宝箱。到达炭坑后得知矿工オ一レン已被救出，这时回村到村长家。找到了奄奄一息的オ一レン。アランドラ为了解事情原委便进入オ一レン的梦中，得到了开动机器的方法和炸弹的用法。当アランドラ从梦中出来后オ一レン死去。回到アンゼス家，アンゼス交给アランドラ新装备“炸弹”。回到炭坑，这里有上下两个入口。上方的入口现在还进不去，以后进去时全灭敌人可取得重要的金鸟。从下方入口进入（用炸弹炸开)，进入后先炸开左边通道，进入通道再去左上方炸开通路，找到被猴子围困的矿工，救出他得到机器房的钥匙，之后回入口进右边通道，打开门按照左左右左的顺序打开开关，启动机器。然后回入口坐矿车，到头先进左边门，见到有石块落下后，再进右边门，打开最里面的机器。然后回到矿车处，打开下方开关，坐车，到达后打开下方开关，进右边的门，取得矿工身上的钥匙，之后再坐车，回到入口进左边通道打开开关，再坐车，到达下一个复杂地区。注意，在这里要将石球推下去砸碎下面的石球，然后沿路前进，中途有一处要先打一下上方开关，打三下下方开关，再在机器上踩三下便可启动电平台进入下方，这时见到猿猴头目ザザン，击败他的几个手下胜利脱出。



回到村中，アランドラ在小女孩シヴイル处看见一个奇怪的梦，然后回家，アンゼス给了アランド



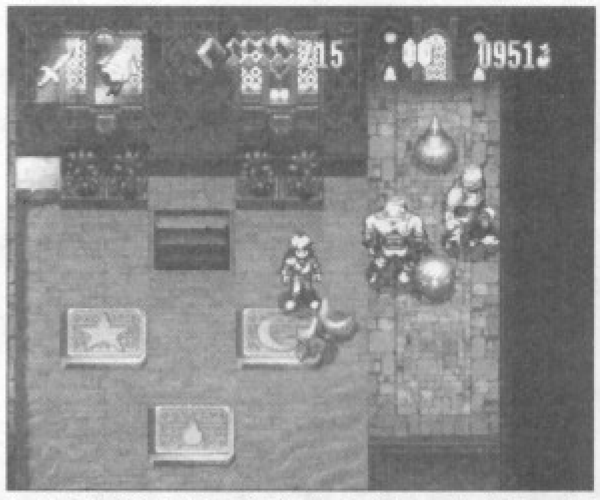
ラ一束花，要アランドラ去墓地把花献给オーレン。于是，アランドラ来到教堂边的墓地，献完花后却听到了ラア的声音，这时向右寻找，便找到了ラア的墓。进入后先进右边的门，调查石碑见到幽灵后回到大房间，按照（从左向右数）第3、2、4、1、5个石碑的顺序调查，成功后回右边房间调查石碑，它们五个幽灵就会帮你打开下方的道路。下一个房间只要调查两块石碑，消灭所有敌人（这种通过条件在以后会经常出现）。第三个房间要从中间掉下去，将两个开关打击成向左和向右再踩上平台，调查神像便可打开在下方的通路，进入后按东、西、南、北顺序打亮灯便可从右边进入下一阶段。下个房间要先去右边取钥匙，进入上方的门，把左右两个石块放入洞中，进左边门，使平台移动，然后坐平台取桶，利用桶登上上方的台子调查石像。然后出来，走下方左边的传送道，之后乘平台调查墙中的木牌即可。下一个阶段共两个房间，第①个房间要将三个灯全打亮，第②个房间全灭敌人即可，但想真正通过这里要按以下顺序：进①进②退至①再退一次，回到②再前进即可通过。通过后战胜僵尸，见到ラア的灵



魂。ラア告诉アランドラ要想战胜メルザス，必须集齐7个纹章，说完后ラア消失了，アランドラ得到了鸠血の纹章和魔法。

回到村中，アランドラ发现村民ボーシス和ナーシア昏睡不醒，为解救这两个人，アランドラ进入了ボーシス的梦中。这里要击打龙像手中的珠子使蓝色与红色的石块相互转变为透明，制造道路，登上高处的梯子要移动小石块才会出现。而且有一处开关要利用炸弹才能使自己通过。行至最后击败梦魔，救回了ボーシス，但ナーシア却不幸死去了。

回到家中过了一晚，第二天アンゼス把新武器链锤交给了アランドラ，这东西可打碎方形的石砖，拿到后要四处转转，村西某处可找到一格魔法值。现在，要出发去沙漠地带了，出发前一定要去シヴイル处听听她的梦与她的指引。然后向村东前进，过桥进入沙漠下方的山区，在山下的道具屋可买装备。之后爬山进入沙漠，在这里由于地形限制，只有在灰色方砖上才能跳得高一些，所以先去右边砖地跳上土台，然后向上，再跳上高土台，向左连跳，进入山洞，可取得サンドケープ，装备上它后可以潜入沙中行动，然后来到沙漠下方中央的台子，这时会被风吹到另一片地方，这里要按向上、向左、向下的顺序，最后可找到幻の神殿。进入神殿先调查中央的死尸，然后向右走，踩下开关打开所有的门。门打开后，首先进入左下方的门，进入一个房间后要按照开关上的标记将相应形状的石块放上去，这里要用石块上放石块的方法登上右边的台子（这种物体搭放的方式以后也会多次用到），放好后回大厅，上楼进门，放好石块后进入左边门，这里不要踩睁开眼睛的砖。向上进门，利用星状石块跳上台子取另外两块，还有一块藏在右边的台子后面。放好后石像出现，调查完后向下前进，要用木桶才能跳过下方的砖块，进入下方的门，进门后沿路前进，先进左边的门，找到石像调查后进右边的门，一直走到一个大房间，沿路前进，中间有的地方要打开开关后接住掉下来的桶才行。接下来又遇到标记开关，这里有时间限制，要快。最后找到第四石像，调查后回大厅调查死尸，进入王座下方。进入后坐平台扔炸弹打开道路，顺路前进中有一处只有一个无标记的开关，先全灭敌人后再按

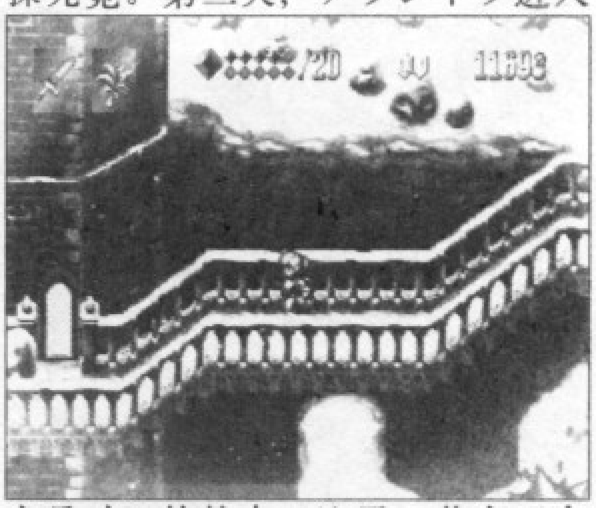


（从下而上的顺序）水滴、太阳、月亮、星星的顺序搭好石块，门才会开。进入门后到一个大房间，左右有两个陷坑，坑内都有标记开关，右面的方法为上方太阳、右边水滴、左边月亮、下方星星；左面的方法为上方星星、右边月亮、左边水滴、下方太阳，注意次序不要乱。之后与僵尸作战，胜利后沿路前进，最后战胜群敌，得到新剑和新鞋。地形对此鞋无影响。

出神殿后向沙漠上方前进，通过跳跃石柱来到了左边雕像上方的洞中取得了水门の钥匙，然后到下方的小屋中，用炸弹配合打开水门后进入原来河底的洞中，见到圣者ベルウ，经过和、信、知、爱、勇的考验后，各处的石拱门便可以作为传送器使用了。回村，路上可找到两个命の器。回到村中，得知海潮已退，于是アランドラ来到海滩，向右进入了海岸线的洞穴。进入后有许多地方要用到链锤，注意有些石块后有路。在之后某处掉下去的上方有门，用钥匙打开后进入一个大洞穴，这里要将三个小洞中的宝石打亮，第四个洞中的绿宝石

的石盖才会消失，下去后可取得可游泳的鞋。然后回到上方，用游泳方法进入，取钥匙开门，这之后会有许多有转锤的地方，这里要利用被打坏的铁锤作落脚点，注意将其击毁后会有惯性，所以要计算好位置再打。在最里面取得钥匙后向下进入罪人牢房，并与水中的巨大幽灵作战，胜利后见到圣者ヴル。

回到村中，得知村中来了一个与アランドラ具有同样能力的少女メデイアム。当天晚上，アランドラ在睡觉时村民クライン突然出现，行为十分奇怪，于是アランドラ与セクタス一同去抓他，但没抓住。两人决定第二天进入其梦中一探究竟。第二天，アランドラ进入

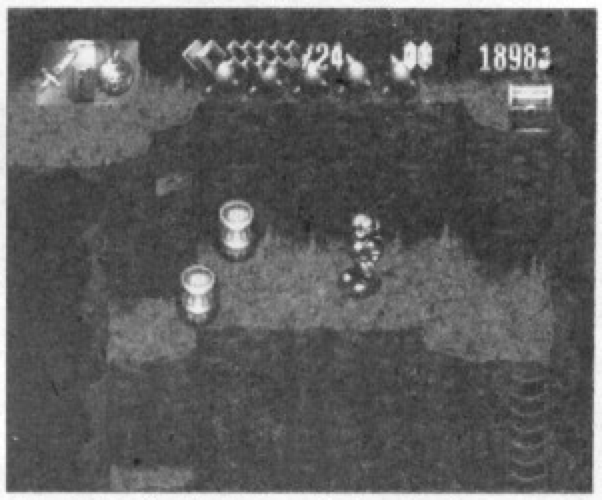


クライン的梦中。这里一共有三个塔，一个洞穴，不过其内部不很复杂，主要是需利用冰柱能推的特性制造道路和压住开关，洞穴内的开关能打开中间塔的门，在三个塔中都取完钥匙后便从中央塔的两层进入，与梦中怪物决斗，但还没分出胜负，アランドラ不得不离开梦境。クライン因不能被拯救变成了狼，在没有其他办法的情况下，アランドラ只好杀死了它。

第二天，アンゼス把クライン留下的弓箭交给了アランドラ。在道具屋补充一下后アランドラ向沼地进发，到达后用箭射一下沼地中央的绿色火光。上方就会打开暗门，进入后坐平台向左下方前进，注意途中要将出敌人的石像全部击碎，最后取得钥匙，回到入口，到右面打开大门，进入后沿路会有8个石像不断发光，用最快的速度将发光时的石像全部打碎即可。继续深入，有一处要炸掉怪物石像，道路才会出现，战胜怪物军团之后，取得钥匙，向回走打开门，与巨大怪物头目作战，这小子会自己补血，所以要不断攻击，至于小敌人可以不管，因为永远打不完。胜利后见到圣者ジル，得到青碧の纹章和新魔法。

又办完一件事，像以往一样回村，得知村民ゴウセル被恶梦控制，进入梦中，首先去上面的房间不断消灭敌人，踩下开关，然后回入口，从道口下去再踩开关，然后出来向右走，通过推石块进入右上角的洞中。进入后用链锤将右边石头打下去，然后踩石头迅速打开右边开关，向上进入下个房间，这个房间内要打亮灯，先打第一个，之后哪个亮了就打哪个，打完后会有传送器出现。进入传送器到下个地区，到达后左右有两个石像头，注意不要从其面前走过，否则干什么事都是白干。先向上走，躲过滚石后按左上、右下、左下、右上的顺序打亮灯，然后举起石头放在开关上，注意要从两边放，不要站在开关前，之后石板下落，从洞口左面一直按着左键不放跳下去，会到中层，取得石块，然后从宝箱上跳过去，躲过石像头，用石头压住开关，再次贴边跳下去，消灭几拨敌人后得到石块，压开关下去。进入一个房间消灭四个梦魔，出来后到左面的门中（最左面的门里有命の器），进入后要将开关全踩亮，最简单的方法是第一排第三个，第二排第一个，第三排第四个，第四排第二个。进入后前进，进左边门，之后从钉板处的中间空隙跳下去，取得石块压住开关，沿路见到恶魔，对它用炸弹较方便，救出ゴウセル后得知大伙都到村北的“お袋”为アランドラ做祈祷去了。于是向北来到お袋，大伙感谢アランドラ后走了，アンセス临走时告诉お袋的里面墙上有裂口。アランドラ用链锤打开了裂口，进入。

进入お袋内部，许多地方要用火把来点燃挡路的草，首先进入下方的门，沿路取得钥匙，然后回去



打开右方的门，进入后先全灭敌人，然后再利用炸弹通过，继续前进，有一处要让乌龟的喷火来协助烧掉草，然后踩开关，再干掉所有敌人，平台才会开始移动，沿路行动，最后会回到入口上方，踩下开关后进入新打开的门中，进入后，进右边门，里面有四个传送器，进入的目的都是要点亮里面的四个灯台。在下角，小心水滴，点亮四个灯即可，完成后要调查石碑。左上角，要用两个火把烧掉第二层左面的两棵草，再从上方跳下，打开开关即可；右上角，用最快速度将左右及中间一个灯点亮，然后拿起火把下去点。右下角，小心怪物即可，全部完成后按照左下（打成向上）、左上（右）、右上（左）、右下（下）打开关，即可乘平台上升，沿路前进，遇到头目，击败后见到圣者ンヴ。

回村，从村民口中听说ロエイン神父在为メルザス作祈祷，在村中与メデイアム交谈后，アランドラ与セクタス一同来到教堂，但大门被锁上了，于是アランドラ到墓地，从墓碑上跳至教堂的墙上，在



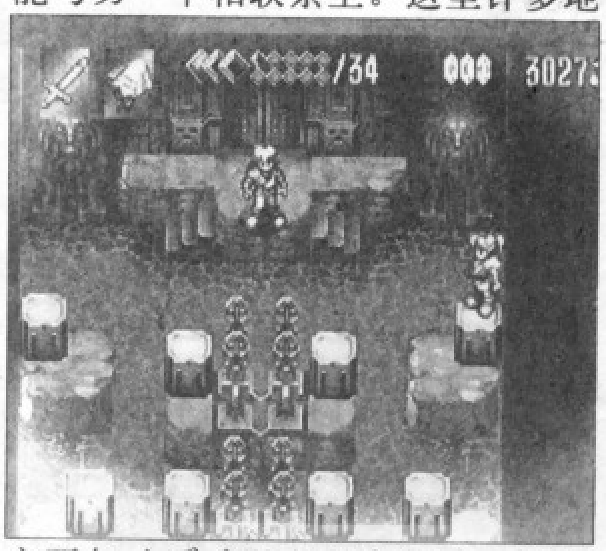
教堂房子的后面用炸弹炸开窗子，进入其中，セクタス也进入教堂，然后去右边二层打开开关回中庭与セクタス对话并打开开关，再去左边一层打开开关，回去找セクタス对话，再去左面二层，从缺口跳下，踩动开关后在上方的屋中见到奇怪的书，回中庭叫来セクタス一同抓住这本书，到右边二层把书放入柜中，然后回中庭，去右面一层，把三把椅子摆成一线，打开开关，再到下方摆椅子（注意有的椅子不需动）。得到第二本书，之后再将书放入书柜，踩开关进入上方的门，注意进入后不要踩地毯，打开开关，可取得奇妙的钥匙。回中庭与セクタス对话，发现了台子下的暗道，两人一同下去，见到了供奉着メル



ザス神像的ロエイン神父，不过两人并未对其做什么。

第二天，アンゼス给了アランドラ新装备手套。突然セクタス来告知，女孩シヴイル被人杀死了，在墓地，セクタス怀疑这是メデイアム干的，第二天，セクタス配合アランドラ，进入了メデイアム的梦中。这里相对来说非常简单，只要先找到藏在某处的メデイアム然后再进入上方的门即可，这里共三个门，进入后打碎雕像可见到メデイアム小时候的事情。最后一个门处要做个小游戏，即在メデイアム说完10个字前捉到她，中间可去石头后躲一下。アランドラ经探究后并没有发现メデイアム干过什么，所以怀疑也就解除了。第二天，アンゼス要アランドラ去找海岸边小屋中的ハヴァン，到那里后アランドラ从ハヴァン处得知村东的矮人族已打通了洞穴，进入到村子附近，ハヴァン交给アランドラ一个ジェイクの豆，把它扔到特定地方便可以长出有弹力的植物。之后，アランドラ向水车小屋出发，到达后进入了被打通的洞中，进洞后首先要一下跳过四处滚木。然后沿路前进，向上，坐平台到下方的门，进入后毁掉机器，使上方屋中水被抽光，得以进入，最后来到了矮人们的住所——巨神像。到这里要先毁掉周围四个头像封印，注意要彻底打碎，而且有一个要从左面绕很长一段路才能找到。全部击毁后可从左边的门进入内部，进入后先向左走，推开石像，向上，击败敌人后跳到上部，用扔桶的方法进入右边的门。这里有一个红色矮人会击打开关，这是随机的，可能是敌人，也可能是通路，多进几次试试吧！进入后向右走，有一处推石像只能横着推，压住全部开关才能通过，最后取得钥匙，沿路回到随机开关处，打开下方的门，沿路前进，在中途的大厅不要推左面的石像，沿路走，到二层后推中间的石柱并跳下去，到达一处开关地带，先用石像压住所有开关（三个便可，自己踩一个），然后下去按左、右、左、左、右、右的顺序踩开关，打开机器，然后去三层钉床地带，取得钥匙，回到左边门，被关住后按从右到左的顺序向下推开关，之后离开这里出神像，向上进门，击败5神像头，进右边房间，跳下去与神像群作战，注意要按一定顺序打。胜利后得到钥匙，出神殿跳到巨神像左肩开门，进入后要在钉板落下前踩下位于右上方的开关，之后沿路前进，见到了巨神ニルード，经他的试练后（与巨人作战，一直向下逃便可），取得黄玉の纹章，并可取得アクアケープ。

先去商店购物，然后去村西河中的大旋涡，装备アクアケープ即可进入旋涡。在水下活动会有浮力，经过一段路后利用水泡与石柱，进入下方，最后可见到水的女王ステイーナ，得到新剑。之后逃出这里，旋涡也随之消失。回村，在村中找到ルータス，交谈后アランドラ与メデイアム决定一同去教堂质问ロエイン，到教堂后两人却被其说服，没做什么事又回来了。当晚休息，第二天却得到一个令人震惊的消息：アンゼス被杀了！怀着悲痛的心情，村民们给他举行了隆重的葬礼。之后，アランドラ从セクタス处得到了重要的钥匙，アランドラ用钥匙打开了アンゼス柜边的宝箱，找到了一件坏了的铠甲和アンゼス的信。悲痛地过了一夜后，第二天又得知村中女孩エリーン被恶梦困扰。在进入其梦前，去村西山下的道具屋，从山上跳入其烟筒，便可让主人在不花一分钱的情况下修好铠甲，然后回村进入其梦中，这个女孩具有多重人格，其梦境分为四部分，实际上这四部分是相关联的。不过要先走第一个才能与另一个相联系上。这里许多地



方要与メデイアム配合行动，例如踩着对方的头行动，在梦中击败三个头目便可通过。通过后可得到新锤。救了エリーン，第二天ゴウセル却又旧病复发，再次被恶梦控制，由于恶魔メルザド的力量，他变身成狼人后自己死去了。过了一晚，天亮后アランドラ找到メデイアム，得到了大树の珠。

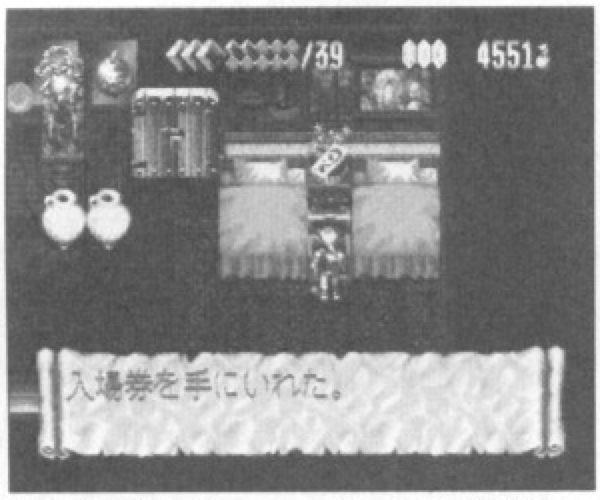
出村向西，至尽头后向下，搬开巨石进入小洞穴，沿路来到了炎の馆（此处可提前来），进入后第一个房间要吸引火球点亮所有的灯，第二个房间先吸引火球点灯，然后随着火球走，走完后得到炎の杖。按原路返回，向上，来到迷の森，

用大树の珠打开大门进入森林，进入后先进右上方的门，用链锤打下石块后去下方的门，前进，中途有一处要进入左上方的隐藏道路，之后战胜木乃伊，沿路获得新弓箭。之后沿路前进，下个地区要用踩开关的方法放下三块石头，这里要利用传送器行动才能做到，注意有的传送器要往回走很远才能找到。之后战胜猴子军团，出门向右走，进

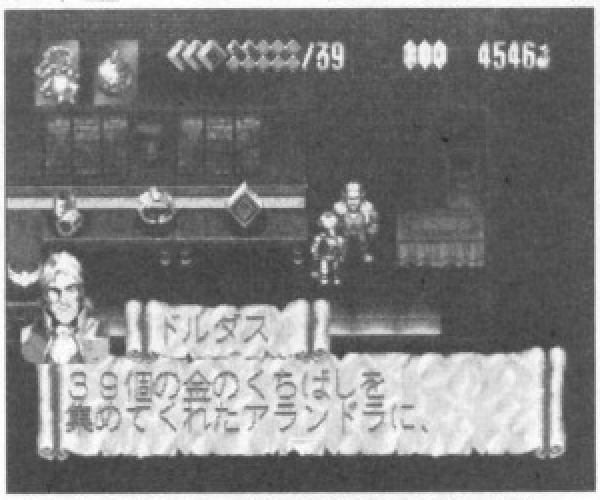


入大树的塔。刚进去便被捉住，关入牢中，旁边的难友是个锁匠，与其交谈后用炸弹炸开上方墙壁，经过一小段迷宫后逃出来，之后向左进入最左面的树洞，沿路而上，最后到达牢房的屋顶，从烟筒中跳下去，救出锁匠，然后去左下方第一间房子找他，他会帮アランドラ打开中央的大门，进入后沿路前进，再次被挡住。出村，下至下层后向左走，进入后见到有个石板盖住的缺口，先下去，取得钥匙，再绕回来向上走，沿路打开下方铁门（全灭台子上的猴子），出村后打开小屋门，取得特殊钥匙，回大门处开门，但钥匙变形了，于是来到树下的独立小屋找锁匠修理，回去开门上去，见到头目ザザン，击败后得到了被其偷藏的两个纹章。

回到村中，听说村东北方向的トーラ火山喷火，去商店购物后从ヤァート处听说了冰の馆的事。此时不着急去トーラ山，先去村中最左下方的屋子，从烟筒中跳下去（只有不冒烟的时候才能进去，并且此时若不来，以后是不能来的了），可取得入场券。带上它去炭坑下方的酒吧屋，与老板交谈可进入

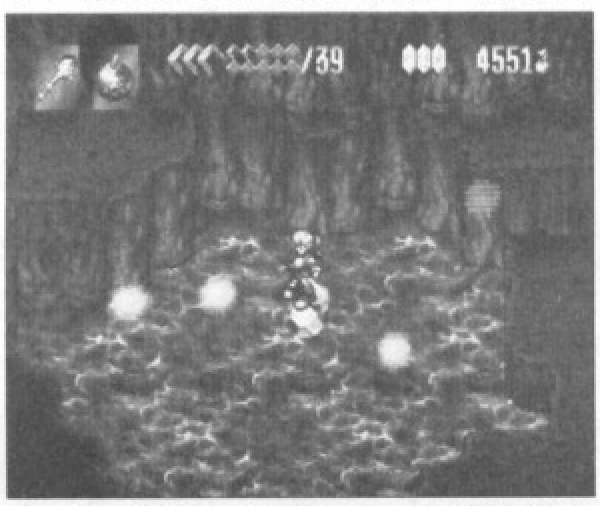


隐藏的游乐场。最好能在此通过全部三个游戏（可取得命の器和金鸟各三个），其中转宝石较难，不过可以推算出来，因为每次转的起点与终点的变化都不会很大，稍加记录便可通过5级。出来与水手对话，听说ドルタス船长在村南开了间珍品店，并在收集金鸟（金のくちばし），找到船长，在这里只要用全部50个金のくちばし便可将东西全拿

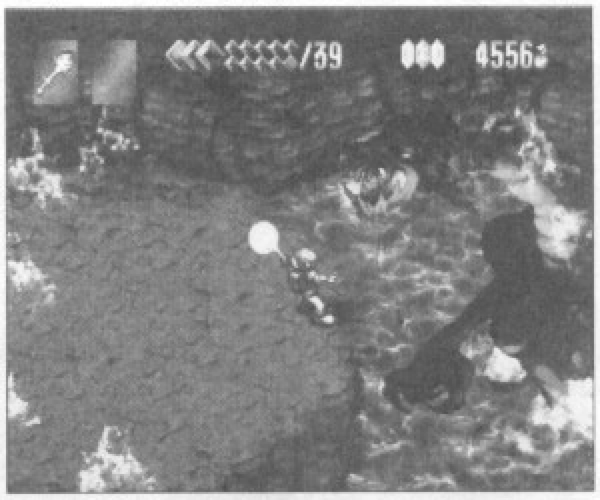


走（可得到无限魔法的魔法杖）。

接下来可向村东北方前进，途中经冰の馆用火烧掉左面的草并向里走可进入冰の馆。进入后经三次试练可拿到冰の杖。之后沿路进入トーラ山，进入后要先点一个灯，然后用冰の杖将火柱变成冰柱后击碎。进入内部，这里面的火球可用



冰の杖变为小冰块，在上面站立不动的话它就不会变回去，利用这一点向里走，遇到十字状喷火装置只要在上面踩几下便能干掉，中间有一处要先用炎の杖点亮灯，再取下大石块上的小石块放在一边，然后用冰の杖灭掉灯火，踩小石头上去便可，最后取得钥匙与新鞋（不怕熔岩），然后向下跳，进入中间的洞，打开门进入下一阶段，这里要点亮7个灯台，要先点中央下方的灯，然后从右上方的灯顺时针方向逐个点，最后调查地面上的标记便可通过，接下来可见到圣者ヴイルタ，不过他是头巨大的火龙，用冰



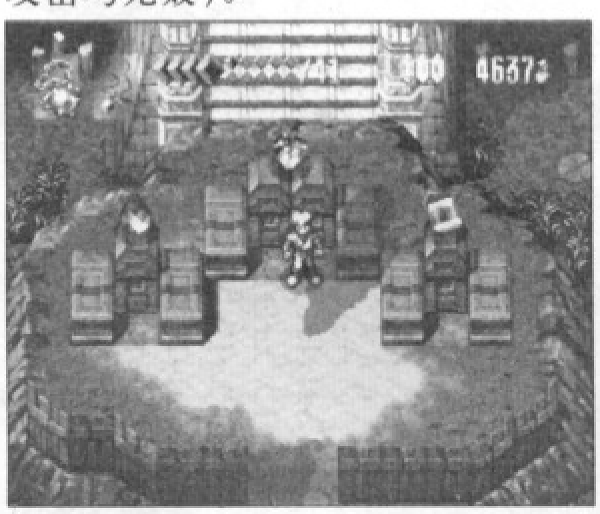
の杖战胜他后得到深绿の纹章。

回到村中，当晚メデイアム来找アランドラ，原来村中的孩子ネスタス的兄弟ベクラス被猴子们捉走了，两人同时被恶梦所控制。アランドラ进入ネスタス的梦中，ネスタス的梦是一正一反的双重梦，正面与反面的物体位置与开关顺序相反，要千万注意。经过反复前进，アランドラ最终击败了双子的梦魔，救出ネスタス，然后又利用梦的双重性，来到了被关押的ベクラス身边，用链锤击碎了メルザス的雕像后落石砸开了开关，两人脱出后回村，但是，村中却燃起大火，不少村民被烧死，剩下的都在村长家避难。大火过去，众人开始商议

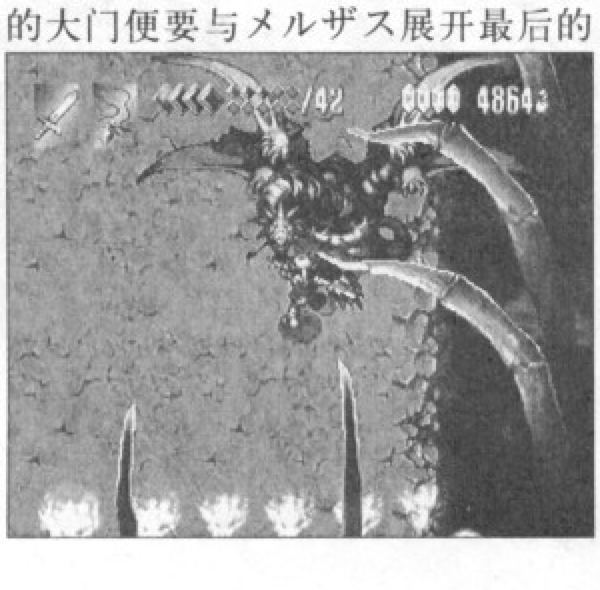




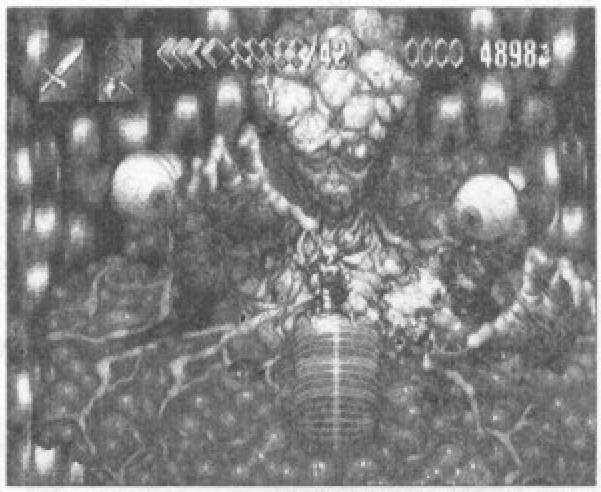
如何报仇血恨，ロエイン神父试图说服众人不要去对付メルザス，但此时已经无用了。第二天，起床后先去道具屋取得白银の铠，然后去教会，ロエイン说出了自己真正的企图，并借助メルザス之力变成了恶魔，与其战斗胜利后，全村人集合在地下祭坛，用梦的力量创造出了圣剑エルナート，アランドラ得到圣剑，听说最后一个纹章在ハヴァン手中，于是アランドラ来到海岸小屋，进入原本ハヴァン守住的楼梯，来到了隐藏的地下通路，这里要先一直选右边的洞走，到达一个门处调查后回去打亮所有地方的灯，就可以从门处来到隐藏的小岛(在岛上可取得风神の章〈下〉)，在岛上小屋找到ハヴァン，得到特殊的石头后调查其身后墙壁，可得到白银の纹章，两人正在交谈时，メルザス的手下ゾルジア出现，与其战斗胜利后ハヴァン死去，不过アランドラ很快就发现原来此人也是圣者之一（之后可回到教堂边小屋的地下室去点灯，按左上，右下，左下，中下，中上，右上点可得到ハヴァンの护符，装备后任何火系攻击均无效）。



现在，可以向メルザス先生的住处出发了，从炭坑进入湖区（炭坑左面的山洞通向湖边的一个独立台座）将7个纹章放好，湖中神殿便会升起。进入神殿，首先进入右边的缺口，进入后注意用弓箭射开关，然后最重要的就是用木桶压开关，左面有一处桶与开关相距很远，不要错过，最后可打开神殿大门，进入后来到神殿中庭花园，要利用花草灌木中的缺口取钥匙开门，之后可找到能回村子的传送器，最后进入神殿内部，一进去就向里走，见到メルザス，不过他的力量很强大，马上就将アランドラ打了出去，并凝固了神殿内部的机关，此时要想进入メルザス所在处，必须先熄灭大门前的六个火炬。首先向左走，一直走到有三个铁甲人的地方，打碎铁甲人可找到木桶，利用其进入左上方的门，沿路而上，其中有许多铁刺球的地方要用木桶累搭成梯子上去，之后到达机器房，打开开关（记住，这里以后还要来)，取得钥匙，然后回大厅，再向右走，把柜子上的木桶放在下方的小椅子上跳上书柜，继续向右，找到六个铁甲人后打碎第一排中间的。利用宝箱跳上铁甲人，进入右边的门，沿路找到第二个机器房，打开开关，机关又被开动，这之后会遇到一些既能打开这条路又能打开另一条路的门，最好让其中一条道路畅通，因为以后绕进那条路时就不会白走了，这一点十分重要，要注意。然后就是会在许多小房间中遇到许多小迷题，其目的无非是拿宝箱和钥匙，相信各位IQ老大是够应付的。经过不断努力，最后终于熄灭了六个火炬。不要着急进去，最好回村记录。进入中间的大门便要与メルザス展开最后的



决战，第一个要应付的是火龙，如果装有ハヴァンの护符便可简单击败它，之后会有村民们的意志为アランドラ补血及赠送一个S加血瓶。与メルザス的较量开始了，他会不断分身，真身混于幻影中，不过，如果站在上方对付的话，打中他的机率会大得多，何况如果速度



够快，他连攻击都使不出来就被打回去了。战胜他一次后，如同所有总BOSS，他再次变身，此时最好的方法就是站在其头部前不断跳击，如果还有魔法，连用火魔法可在一分钟内胜利。

胜利必将属于勇者，这是游戏世界中的真理，当メルザス失败后，用炎の杖将其封印就可结束一切了。接下来可见到长达十几分钟的精美动画（似乎在拿到此游戏时许多人就在期盼看到这东西），然而这是要付出很多精力才能得到的。在动画结束后的STAFF中，还可听到一首好听的歌曲，这也许是对玩者的一个最好的回报。





悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

彻底攻略



PS			
厂商	KONAMI	类型	A.RPG
发售日	3月20日	媒体	CD-ROM

1792年，恐怖的恶魔城风云四起，具有神圣血源的西蒙的后代贝鲁蒙多手持圣鞭，再次与吸血DRACLUA伯爵开战。与以前一样，最后胜利的自然是贝鲁蒙多。在这之后，经过了4年平静的时间，却又传来了恶魔城复活的消息，而此时，DRACLUA伯爵之子阿鲁卡德为了弄清原因，回到了自己的故乡——恶魔城。

以上便是KONMI的恶魔城系列最新作的故事起因，由于这次的恶魔城游戏中导入了级别、装备等概念，所以很像一个A.RPG，以下的攻略是要按照地图上的标示来进行的，注意查看。

攻略：

历经风雨的阿鲁卡德回到了恶魔城中，首先向里前进，由于此时的装备不弱，所以战斗会很简单的，当阿鲁卡德来到一处地方后，死神出现了，虽然死神知道阿鲁卡德是伯爵之子，但依照命令，还是夺走了阿鲁卡德的全部装备。从现在起，一切就要靠着你自己去争取了。这附近有些地方现在进不去，要等以后能力足够才行。注意取1处的魔导器。

(1) 炼金研究所

依照地图进入炼金研究所，注意观察地图找到暗道（要用武器打坏墙壁），沿路前进中要尽量夺取装备充实自己，中途会有一处青光的门，暂时还进不去，行至B1处，见到头目，战斗胜利后继续前进。

(2) 大理石的廊下

首先去2处取魔导器，向下沿路前进会回到入口地区，打开两地之间的通路。向前会来到大时钟处，在这里遇到了贝鲁蒙多的妹妹玛莉亚，她是来寻找失踪的哥哥的。大时钟左上角的石像每隔一分钟开一次，右上角的石像只要找一个定时钟表到此使用就能打开。不过都要以后才能进入。继续前行中也会遇到青光的门，不过不是挡路的，绕过去前行会来到下个地区。

(3) 崖壁外侧

最下方的房间从望远镜中可看到摆渡人，向上前进，于B2处遇到头目，战胜后继续前进，开动上方的机关后坐电梯到3可取得魔导器，变身为狼，之后进入藏书馆。

(4) 藏书馆

进入后见到藏书馆的主人，阿鲁卡德的爷爷（居然不是吸血鬼，而是奸商！），尽管一开始他并不愿帮助阿鲁卡德，但看在金钱的面子上，还是同意了。此时可从他这里买各种道具和武器，卖宝石，观看战术和查看怪物图鉴（此游戏中除某几个头目和小兵外，敌方全部带有两件左右的宝物，其中不乏有究极装备，要多注意），在这里买下魔导器アンロックジュエル（5）和地图しろのちず。然后去4取得魔导器，之后离开藏书馆，去大理石的廊下，打开青光之门，踩下开关，打开两处向下的通路，进入。

(5) 地下水脉

进入后先向下到底，然后向左一直前进，直到遇到摆渡人，搭船前进，取得6处的魔导器，向上回到入口，进入炼金研究所，打开青光之门。

(6) 礼拜堂

进入后向上走阶梯，注意这里有一个敌人是铁刺球，如果你的力量与运气足够（至少100以上），只将铁球打坏，可能会得到一件特殊的铠甲，穿上后会变身成为……向里前进会有一处忏悔室，坐在忏悔者的位置听神父（穿蓝色服装）的教导，运气够高可得到一件食品（？）向上经钟楼，途中有一处尖刺地带，以后才能来。行至B3处，战胜后见到玛莉亚，交谈后沿路前进。

(7) 恶魔城最上部

首先行至升降台处，向上后再向左，至7处取得魔导器，可二段跳。然后回到地下水脉（真远），到地图上标示的B4入口前，向下打碎冰，进入下方，取得8处魔导器，不怕入水。然后出来向右进入B4处击败头目。胜利后去大时钟，利用二段跳进入左上方通道。

(8) オルロックの间

这里可以说是个中转点，向左来到斗技场，向右有暗道和一处传送点。先去斗技场。

(9) 斗技场

在斗技场中央（B5）竟见到了贝鲁蒙多，而此时他居然自称城主，并叫来怪物。击败怪物后于9得到魔导器，可变身为雾。现在回到藏书馆利用二段跳找到记忆点，记忆后通过记忆点，来到藏书馆内部，向下至B6，击败头目，然后利用雾取得10的魔导器，可变身为蝙蝠，利用蝙蝠飞至11，取魔导器，得到仲魔妖精。之后离开藏书馆，

向上来到时计塔。

(10) 时计塔

首先飞至12，取魔导器，蝙蝠可喷火攻击，进入塔内，打击后分散在两房间内紧贴墙的四个齿轮（听到“咔”的一声后即可，不要再打），第二间房间的左下方便会打开铁门。另外右上方有暗道通向塔顶。行至B7，战胜后回到恶魔城最上部，用蝙蝠取得8、13和14的魔导器。此时先回オルロックの间，从传送点向上飞，来到恶魔城监牢，通过后来到中庭花园，取得17的魔导器。向上走击败B8处头目，取得8的魔导器。向下走可取得19的魔导器（注意观察地图，入口在白色通道的左上方），之后便可自由些，依照地图取15、16、20、21、22处的魔导器去吧。注意查看地图。

(11) 恶梦

取完后（放假结束了）进入地下水脉，按地图行至小通路内，沿路会见到一个特殊的记忆点，进入后来到恶梦之中。阿鲁卡德竟见到了自己的母亲（人类？），不过很快阿鲁卡德就识破了阴谋，原来这是夜魔装扮的，击败夜魔（B9），取得了きんの指轮。

(12) 焉道

来到瀑布处，飞至对面，按下开关，回到右面木桥处，利用怪物的木桶砸开木桥，向下进入焉道，至B10处击败头目。向下取得23，得到仲魔子恶魔，带其回上方处可打开秘密通道，沿路向下，至地下墓地.

(13) 地下墓地

进入后先向左走，于B11处击败敌头目。然后向右利用蝙蝠超声波通过针刺地带，取得可通过针刺地形的铠。注意，地下墓地的两个记忆点都可穿过去，里面有宝物。之后回钟楼一带（礼拜堂上方），穿过针刺地带，找到玛莉亚，得到ぎんの指轮。

(14) ???

来到大时钟处，戴上きんの指轮和ぎんの指轮，使刻在指轮上的一段文字连起来，大时钟的指针便会指向六点三十分，打开下方的道路。向下进入，这里可以说是恶魔城的心脏，在这里遇到玛莉亚，得到圣之眼罩。现在回到恶魔城最上部，进入左面的大厅，见到了贝鲁蒙多，此时装备圣之眼罩，会见到他头上有一颗奇怪的珠子在控制他，只消灭掉珠子会出现伯爵的心腹——黑暗神宫撒度，他消失后天空之上的乌云中闪现出了另一座恶魔城，逆转的恶魔城。如果不戴上或没有圣之眼罩，就不能见到珠子，杀死贝鲁蒙多后游戏会进入坏结局，有兴趣也可以看看。第一章完结，完成度最高为100%

反面恶魔城

进入这里会发现整个城被倒过来了，事实上可以说敌人的实力也倒过来了——与正面的实力成反比！厉害得可怕。所以在前进之前一定要先想办法提高一下力量才行。这里各地的进入方法与正面相同，只是正反之差，正面有的暗道反面也有，只是物品不同，这里大部分敌人身上都带有相当不错的宝物，包括究极宝物，可在用道具提升运气后去反复消灭挣取。另外，至反面后正面的商店商品会有变化，没事多去消费一下吧。反面的城没有行动的必要顺序，在此只给出魔导器的顺序及最后的决战。

24 魔导器——指轮，击败BOSS后取得；25魔导器——心脏，击败BOSS后取得；26魔导器——あばら骨，击败BOSS后取得；27魔导器——爪，击败BOSS后取得；28 魔导器——カレイジーエコー；29魔导器——目玉，击败BOSS后取得；30魔导器——ガスクラウド。

来到大时钟处，通路再次被打开，进入之前一定要先记录。进入后再次见到黑暗神宫撒度，击败他后他使出最后的力量，使伯爵复活了。而阿鲁卡德与父亲的交谈使我们了解了这个家族之间的恩怨：阿鲁卡德的母亲是一个人类，由于母亲的教养，阿鲁卡德虽有吸血鬼的血统但并没有成为一个真正的吸血鬼，而不久以后，阿鲁卡德的母亲被人们抓住烧死在十字架之上，而阿鲁卡德牢记母亲的教诲，不对人们复仇，这样就使他与父亲走向了两个方向，现在，终于到了父子俩做出决战的时刻，击败伯爵后，恶魔城再次毁灭了。而玛莉亚却也爱上了阿鲁卡德，两人一同隐居了起来。不过，有谁会知道，在不久的将来，在这皎洁的月光下，恶魔城是否会再次复活……第二章完结，完成度100%以上（共200.4%）。

1.剑魔之剑

将仲魔剑魔练到50级，它就会变成一把可装备的剑，但如果装上了，剑魔就不能出现了，反之不装的话，当它的级别到90级时，它还会以新的姿态出现。

2.盾的力量

游戏中的盾除了可以防御外，还有些作用，如可以攻击，防御后可增加红心。而事实上，盾的真正力量要用シールドロッド与レムリアソード这两样武器与盾同时装备后，两键一起按即可使出盾力量，其华丽程度和力量令人难以相信。

3.剑与剑的力量

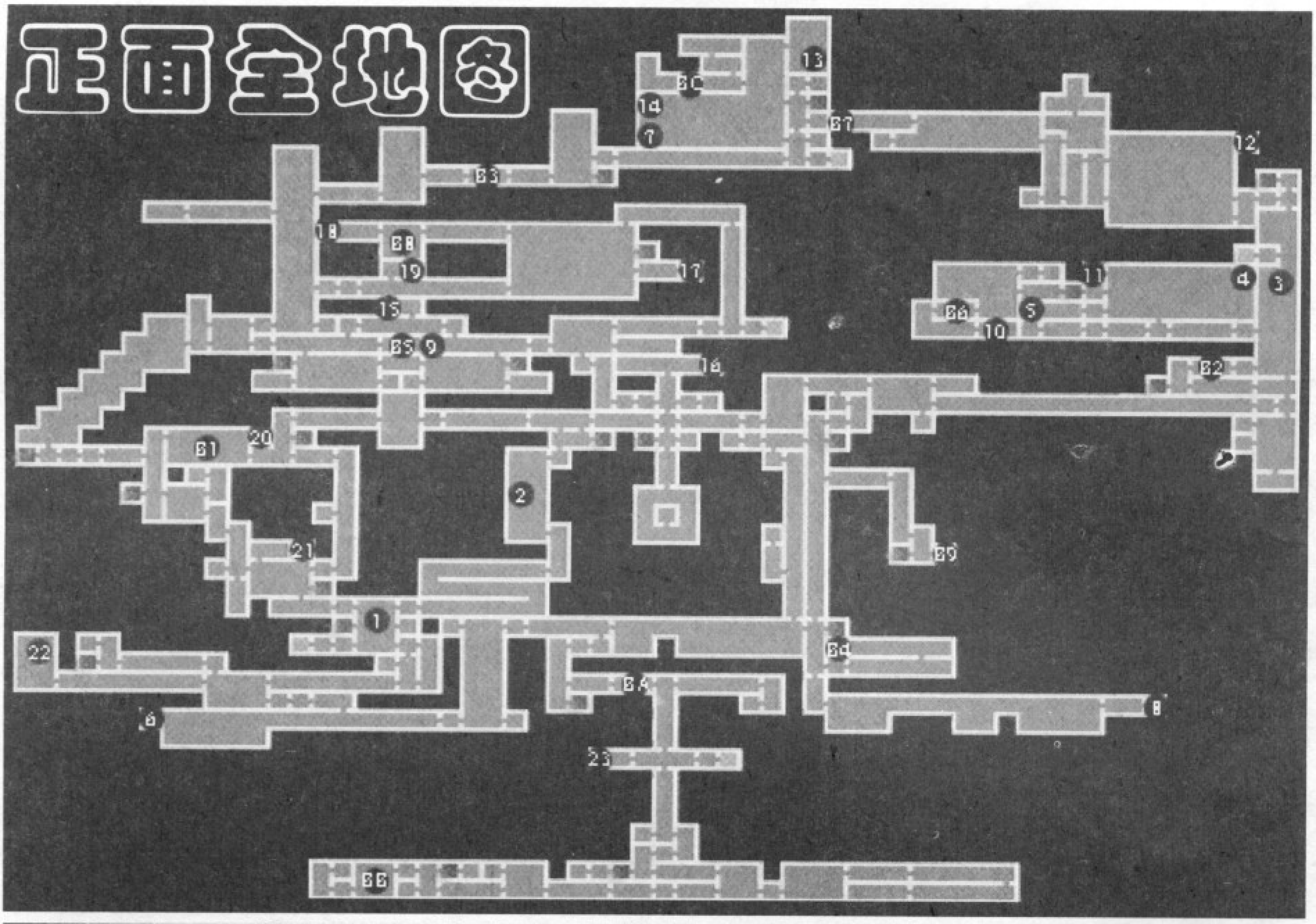
特定的某种剑同时装在左右手，两键一起按即可使出特殊招式。

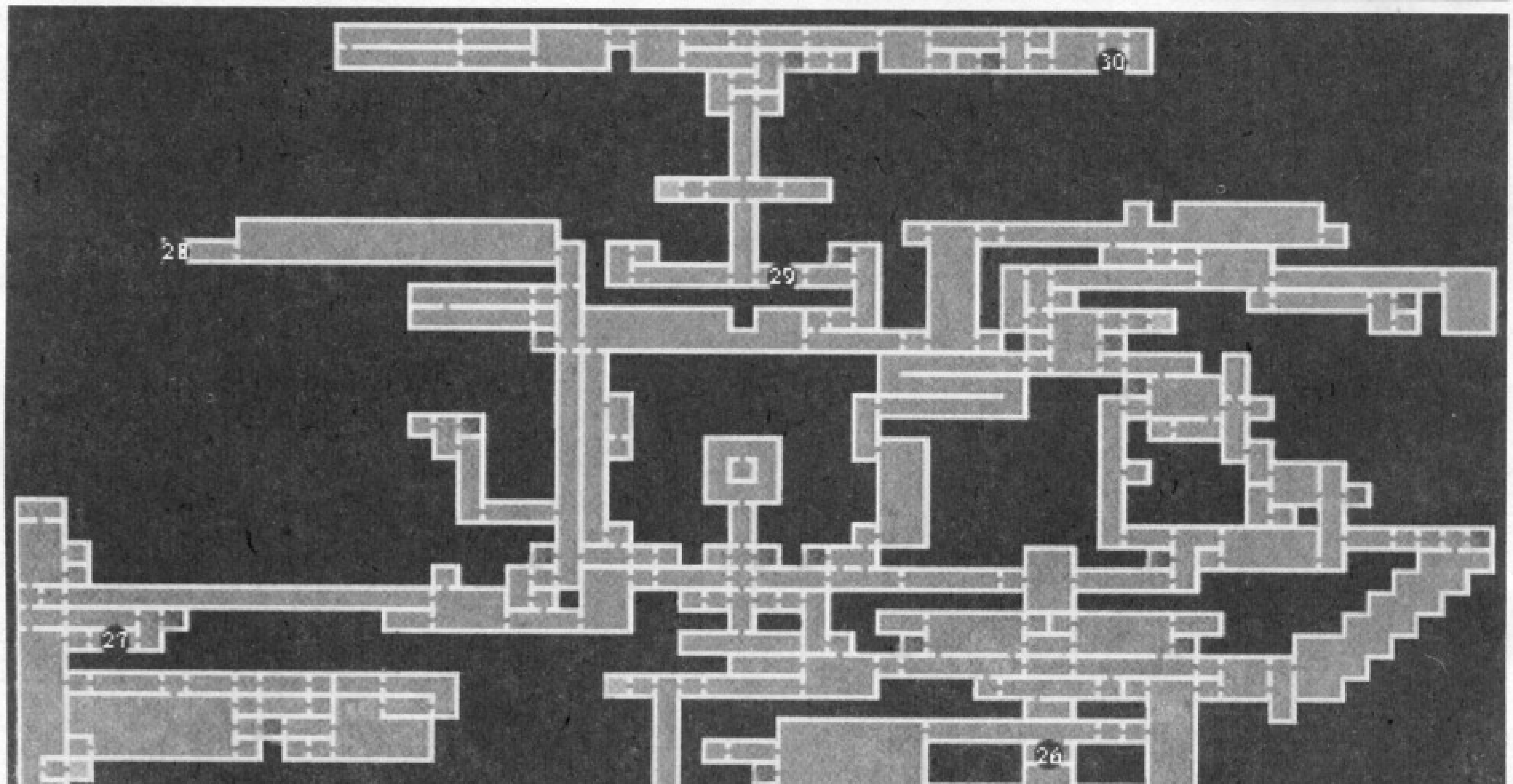
4.永远用不尽的道具

在完全通关一次后选记忆回到通关前，去正面商店能买到一件50万的物品，装备后使用道具数量不减，善加利用则会无敌于天下，你会感觉对敌人有些过于残酷。

5.变身为斧兵

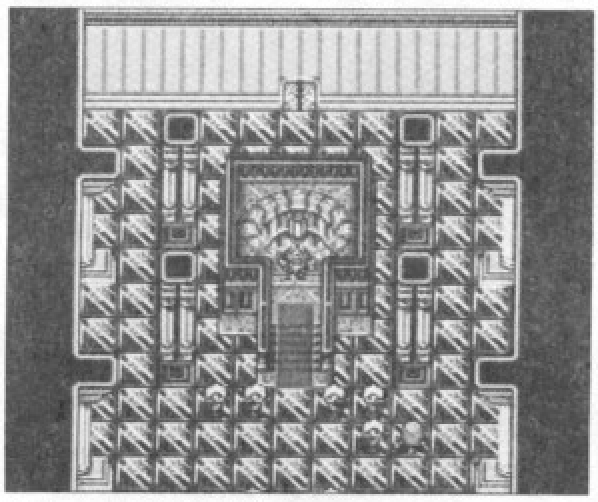
在能力足够的情况下去正面礼拜堂的阶梯处，打最上面的铁刺球（不要将下面的怪物杀死），运气好的话会得到斧兵铠甲，只要装备上就能变身，不过跳得不够高，只能于平地使用。


正面全地图


反面全地图

最终幻想IV彻底攻略

PS			
厂商	SQUARE	类型	RPG
发售日	3月21日	媒体	CD-ROM



(1)　バロン城

主角セシル见过国王后回自己的房间睡觉，第二天与龙骑士カイン一同出发。

(2)　バロン村

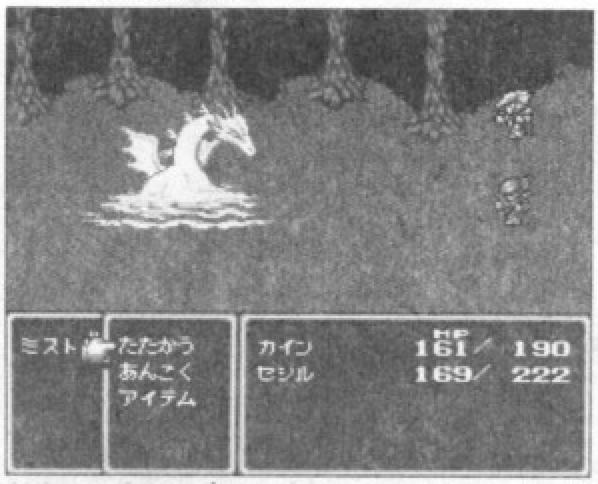
购买一些道具做准备。

(3)　チョゴボの森

バロン村西南方的树林中可找到陆行鸟。

(4)　ミストの洞穴

击败雾龙。



(5)　ミストの村

进村后村庄被毁。カイン失踪，セシル带着村中女孩リディア逃走。

(6)　カイポの村

击败敌人リディア后加入，之后在关卡发现了昏迷不醒的ローザ。

(7)　地下水脉

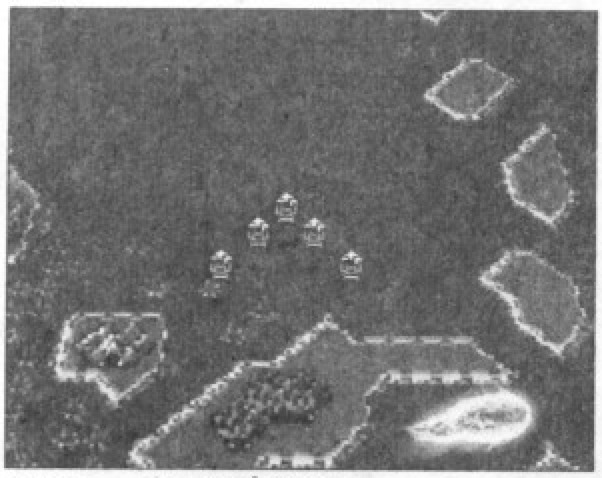
遇到テラ，他加入后一同击败章鱼。

(8)　ダムシアン城

发生一段剧情后，テラ离开ギルバート王子加入，并一同坐船继续前进。

(9)　アントリオンの洞穴

击败怪兽アントリオン取得红宝石。



(10)　カイポの村

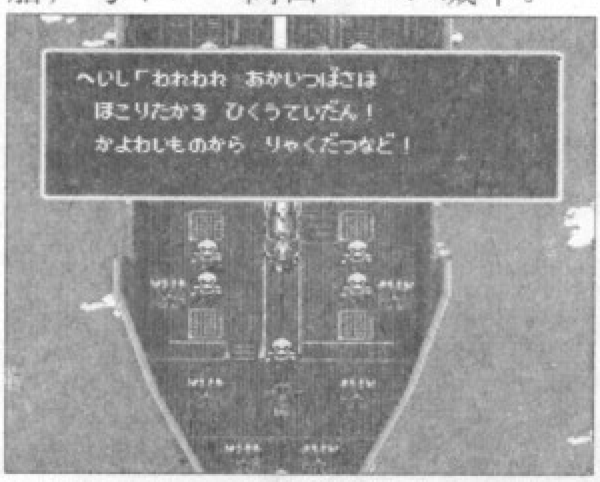
用红宝石救活ローザ，她加入，再次乘船出发。

(11)　ホブス

发生一段剧情后到达山顶，遇到ヤン，共同击败マザーボム。

(12)　ファブール城

与国王对话后与舰队作战，发生一段剧情后到宿屋，之后得到船，与ヤン一同回バロン城中。



(13)　ミシディア

见过长老后，バロム和ボロム姐弟加入。

(14)　试练の山

再次遇到テラ，共同击败スカルミリョーネ，セミル变身。

(15)　ミシディア

长老指示了セシル的前进方向，利用传送机传走。



(16)　バロンの村

再次遇到ヤン，一段剧情后再次加入。在宿屋计划好后利用钥匙进入バロン古代水路。

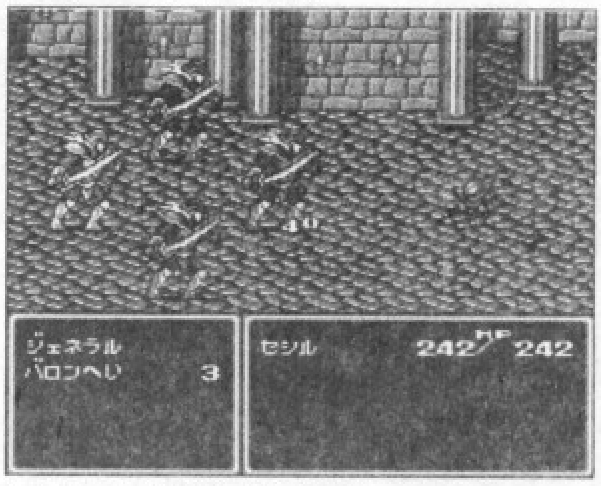
(17)　昔の水路

沿水路进入バロン城内。

(18)　バロン城

击败ベイカン和カイナッツォ，并乘飞空艇出发。

(19)　ミストの村



(20)　アガルトの村

(21)　ミスリルの村

(22)　エブラーナ城

在世界上四处飞行，整换装备。

(23)　トロイアの村

收集情报，准备非金属系道具。

(24)　トロイア城

再次遇到ギルバート，得到ひそひ草。

(25)　北の森

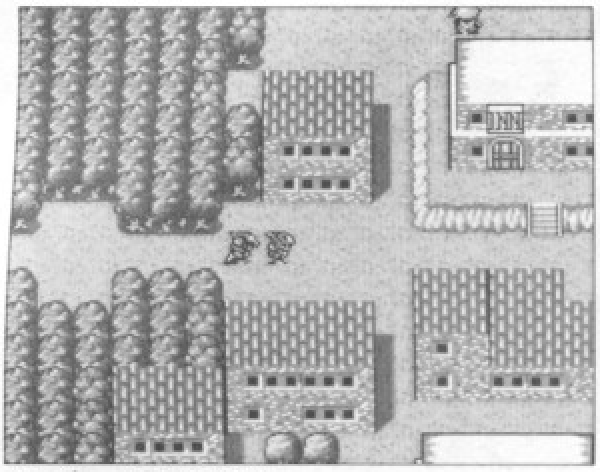
寻找并捕捉黑色陆行鸟，向磁力洞穴进发。

(26)　磁力洞穴

金属系道具丢失，击败ダークエルフ和ダークドラゴン。

(27)　トロイア城

与トロイア神官会面，剧情后



向ゾット塔前进。

(28)　ゾット塔

击败メーガス三姐妹。ゴルベーザ出现，击败后到最上层救出ローザ，又击败バルバリシア，回到バロン城。

(29)　バロン城

作战会议召开。

(30)　アガルトの村

水井前使用熔岩之匙，传说的大穴出现。

(31)　传说の大穴

进入地下世界，飞空艇被击落。

(32)　ドワーフ城

与ジオット王会面，击败ゴルベーザ与一层ドワーフ对话，打开暗道，另外城中武器屋与防具屋之间有暗道通向ＦＦⅣ开发室。



(33)　バロン塔

潜入后击倒ルゲイエ和バルナバ，4层处使用ルゲイエ钥匙，破坏巨大炮台，并乘飞空艇脱出。

(34)　バロン城

ジト的徒弟改造了飞空艇，坐着气垫船出发。

(35)　エブラーナの洞穴

使用气垫船，进洞后见到エッジ，他加入队伍。

(36)　バブイルの塔

进入塔中，击败ルビカンテ。不幸掉落后来到飞空艇脱出。

(37)　ドワーフ城

与国王交谈后又遇到ジト。



(38)　トメラの村

准备下次战斗的道具。

(39)　封印の洞穴

击倒アサルトドアー与デモンズウォール。

(40)　幻兽の洞穴・幻兽の村

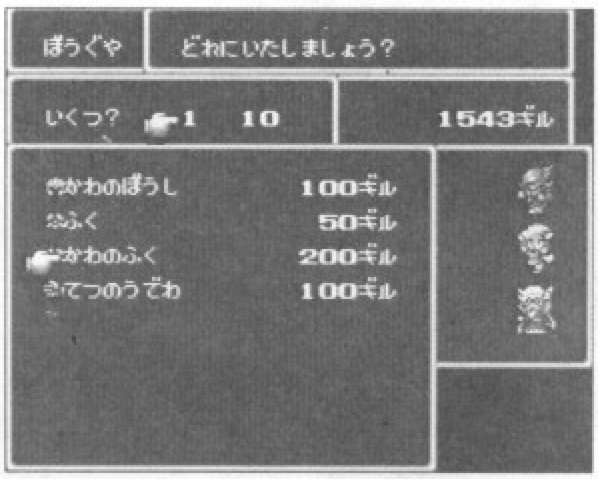
得到ネズミの尻尾，遇到アスラ和リヴアイアサン召唤兽。

(41)　シルフの洞穴

遇到シルフ召唤兽。

(42)　バロン城地下室

遇到オーデイン召唤兽。



(43)　フアダマン岛の洞穴

利用气垫船上陆，オヤジ，アダマンタイト入手。

(44)　ケケロの家

可获得强力武器。

(45)　ドワーフ城

与国王会面，乘飞空艇回到地上。

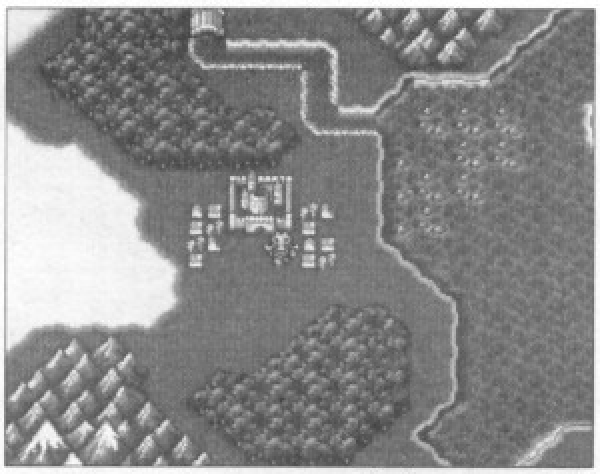
(46)　ミシデイア

在长老的祈祷下魔导船复出，众人向月球进军。

(47)　月の地下通路

来到月の民の民馆。

(48)　月の民の馆



与长老フースーヤ会面。听其讲述了古代的传说。

(49)　ハミングウェイ一族のすみか

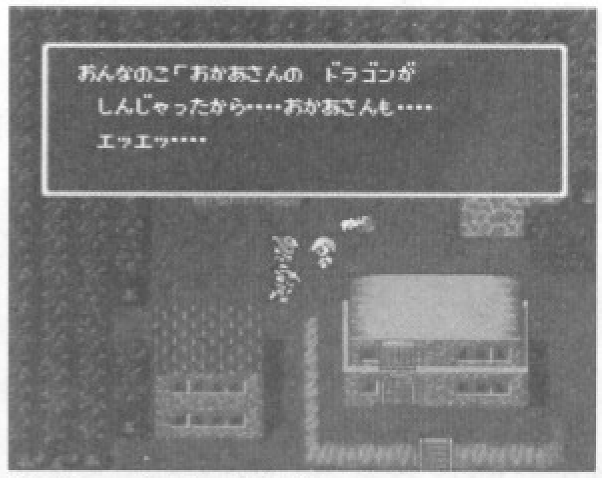
购买道具。

(50)　幻兽神の洞穴

得到最强的召唤魔法バハムート，フースーヤ与众人一同又回到地球。(洞中可得到源氏四武具)

(51)　バブイルの巨人

巨型机器人启动，战士们进入其内部，战胜ゴルベーザ的4名手下，破坏了制御系统。阻止了其行动后返回月球。



(52)　ククロの家

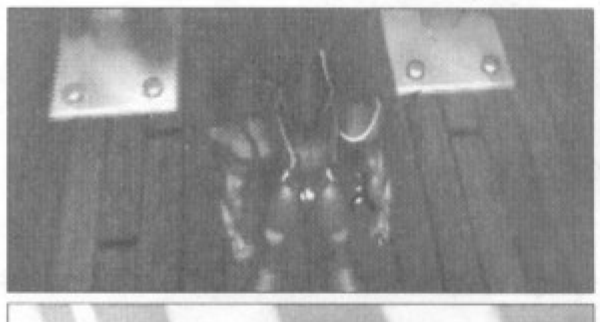
最后一次购买物品。

(53)　月の民の馆

进入第二层的月中心。

(54)　月の地下溪谷

最终决战，不过在决战前可在此处找到25件最后的高级宝物。





Real Bout SPECIAL

NG	厂商　SNK	类型　FGT
	发售日 2月28日	容量　394M

操作提示

A：拳

B：腿

C：重攻击／线攻击

D：换线移动

前冲：→→

后退：←←

小跳：短时间↖or↑or↗

完全出招

特殊技：◇

必杀技：○

超必杀技：◎

潜在能力：☆



泰利伯格

历代“饿狼”游戏中的主角，胜利语言几乎成为人们的口头禅，标准的定乾坤式人物。

◇重击贯　靠近敌人 →+C

◇突刺蹴　前冲中 →+C

◇空闪击　↘+A

◇背转裂破　→+B

○冲击拳　↓↙←+AorC

○火焰强击拳　→↓↘+B

○破裂踢　↓↙←+B

○升蹴轰击　↓蓄↑+A

○火炎拳　↓↘→+A

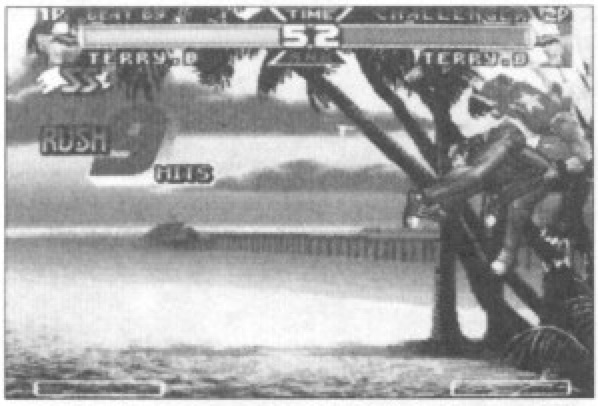
○地炎拳　↓↘→+C

○闪线攻击　↓↘→+D

○力量突击　←→→+A

◎超火炎拳　↓↙←↙→+BC

☆超火炎拳三连击　↓↙←↙→+C





东丈

擅长泰拳的高手，在历代招式的变更中，一直跟随他的“龙卷风”现在更强了。

◇投摔　靠近敌人 →+C

◇膝地狱　靠近敌人 ↘+C

◇滑走　↘+B

◇垂直上击拳　←+A

◇肘打　↘+A

◇炎的指光　敌倒下后 ↓+C

◇高抬膝　←+B

○龙破脚　↙→+BorC

○黄金之坠落　↓↙←+B

○虎破龙　→↓↘+B

○台风勾拳　→↘↓↙←+A

○爆裂台风　→↘↓↙←+C

○爆裂拳　连打 A

○爆裂勾拳　爆裂拳中 ↓↘→+A

○挤压　→↓↘+C



○黄金脚　挤压击中 ↓↙←+B

◎螺旋勾拳　→←↙↓↘+BC

☆移行螺旋勾拳　→←↙↓↘+C



安迪伯格

泰利的弟弟，虽说这样，但却与泰利的招式有明显区别，擅长掌法攻击。

◇内股　靠近敌人 →+C

◇腿蹴　→+B

◇对空攻击　↘+A

○斩影拳　↙→+AorC

○疾风里拳　斩影拳中 ↙→+C

○飞翔拳　↓↙←+A

○升龙弹　→↓↘+C

○空破弹　↙↓↘→+B

○爆震　→↘↓↙←+C

◎超裂破弹　↓蓄↘→+BC

☆斩影裂破　↙↓↘→+C





不知火舞

不知火忍流的继承者，从衣着的颜色上便可看出她火一样的性格。

◇风车崩　靠近敌人 →+C

◇梦樱·改　空中靠近 ↙or↓or↘+C

◇三角跳　空中画框边 ↗

◇跳蹴　起身瞬间 C

◇龙舞　←+A

○花蝶扇　↓↘→+A

○乱花蝶扇　↓↙←+C（4 回）

○龙炎舞　↓↙←+A

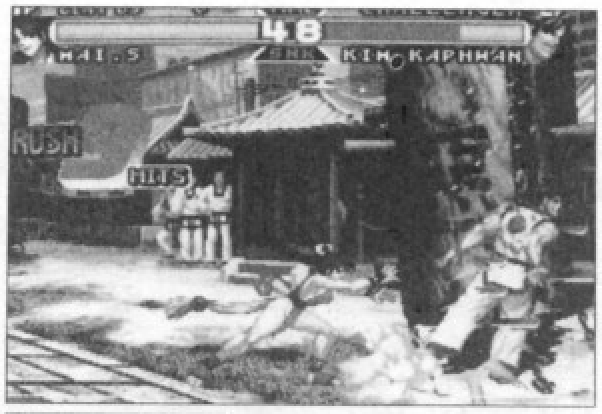
○阳炎舞　↓蓄↑+C

○必杀忍蜂　←↙↓↘→+C

○飞鼠之舞　空中 ↓+AB

◎超必杀忍蜂　→↙→+BC

☆月下乱牡丹　→↙→+C





金家藩

虽一次又一次在自己的儿子们面前证明了自己的实力，却还在不断修练。

◇体摔　靠近敌人 →+C
◇双踢腿　→+B
○飞燕斩　↓蓄↑+B
○天升斩　飞燕斩顶点 ↓+B
○半月斩　↓↙←+BorC
○飞翔脚　空中 ↓+B
○戒脚　飞翔脚之中 ↘+B
○空砂尘　→↓↘+A
○霸气脚　↓↙←+A
◎凤凰天舞脚　空中 ←↙↓↘→ +BC
☆凤凰脚　↓↙←↙→ +C

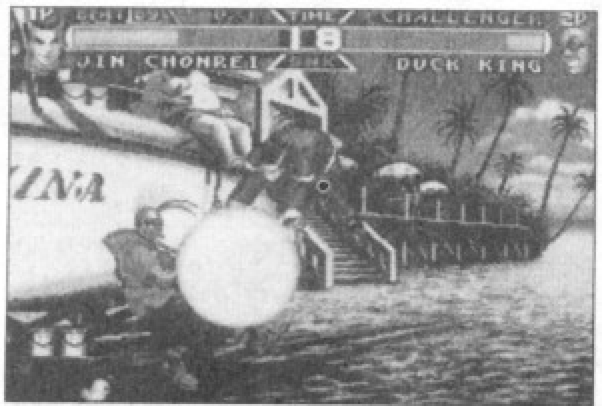




秦崇雷

外表严肃，武功高强，实力绝非是从外貌长相能准确估计出来的。

◇发劲龙　靠近敌人 →+C
◇龙杀脚　→+B
○帝王神足拳　→→+A
○真神足拳　→→→+A
○帝王天眼拳　↓↘→+C
○大天眼拳　↓↘→+C 短时间按住
○极天眼拳　↓↘→+C 长时间按住
○修罗天眼拳　↓↘→+C最长时间按住
○帝王天耳拳　→↓↘+AorC
○帝王他心拳　↓↙←+B
○帝王漏尽拳　↓↙←→ +C
○龙转身　↓↘→ +B
◎帝王宿命拳　→←↙↓↘ +BC
☆帝王龙声拳　→←↙↓↘ +C





秦崇秀

与秦崇雷均是帝王拳派的代表人物，虽然在力量与破坏力方面略逊于兄长，但速度却是优势。

◇发劲龙　靠近敌人 →+C
◇龙回头　↘+C
◇头轮杀　←+A
○帝王神足拳　→→+A
○帝王天眼拳　↓↘→+AorC
○帝王天耳拳　→↓↘+AorC
○帝王神眼拳　（移动）→↘↓↙← +A
○帝王神眼拳（空中）　→↘↓↙←+B
○帝王神眼拳（背后）　→↘↓↙←+C
○帝王空杀神眼拳　空中 ↓↘→+B
◎帝王漏尽拳　↓↙←→+BC (空中可)
☆帝王宿命拳　↓↙←→+C

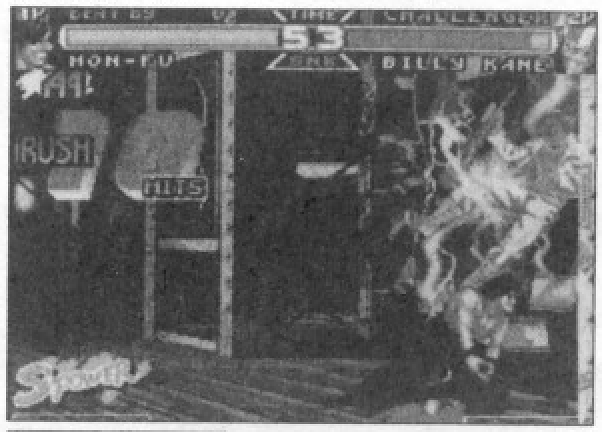




洪武

擅使三节棍的"香港人"！看来好像身上总有李小龙的影子，不知道这次功夫练得如何，不会再打倒自己了吧！

◇背身投　靠近敌人 →+C
◇经络乱打　靠近敌人 ↘+C
◇前攻侧踢　→+B
◇对空攻击　↘+A
◇追讨攻击　敌人倒下 ↓+C
○九龙之读　←↙↓↘→ +C
○黑龙　空中敌时 ←↙↓↘→ +C
○制空烈火棍　→↓↘+AorC
○电光石火之地　↙蓄 →+B
○电光连棍　电光石火之地中B连打
○电光石火之天　↓↙← +B
○炎之种马　↓↙← +A 连打
○必胜逆袭脚　↓↙←+C
◎爆发棍舞　↓↙←↙→ +BC
◎爆发火矢　爆发棍舞中
→↘↓↙← ↖↑↗ ×4
☆终结之岚　↓↙←↙→ +C





望月双角

擅长"召唤"法术的巫师，除一支法杖和一串念珠永不离身外，好像还从未露出过真面目。

◇无门地狱投　靠近敌人 →+C
◇无道缚投　靠近敌人 ←+C
◇地狱门　无道缚投之后 ←↙↓+C
◇升天杀　空中靠近敌人
↙or↓or↘+C
◇锡杖上段打　↘+A
◇电击棍　敌倒下后 ↓+C
○三角钉　↓↘→ +A
○野猿狩　↓↙← +A
○徒依弹　→←→ +C
○雷神愚　→↓↘ +B
○鬼门阵　靠近敌人回转摇杆一周+C
○邪棍舞　A 连打
○天破　邪棍舞中 ↙+C
○扩破　邪棍舞中 ↘+C
○降破　邪棍舞中 ↗+C

○突破　邪棍舞中 →+C

○倒破　邪棍舞中 +D

○喝　→↘↓↙← +B

○涡炎阵　↓↙← +D

◎威喝邪神阵　→↘↓↘→ +BC

☆无惨弹　→↘↓↘→ +C



蓝玛莉



与不知火舞相比永远是"新"的女主角，不知还要多久她才能取代不知火舞的位置呢？(KOF'97 新人之一)

◇火箭腿摔　靠近敌人 →+C

◇肘射击　火箭腿摔后 →→ +C

◇二重滚动攻击　←+B

◇倾斜攻击　敌倒下后 ↑+C

○转踵落脚　↓↘→ +A

○直削腿　← 蓄 →+B

○电击直削腿　直削腿中 ←→+B

○快速碾碎击　↓↙← +C

○玛莉破头击　↓↙←+B

○指天回腿　→↓↘+B

○玛莉荡空纹　指天回腿中 →↓↘+B

○靠近敌人　↘↘+AB

◎玛莉飘风　→←↙↓↘→ +BC

☆地潜爆破击　靠近敌人→←↙↓↘→+C



鲍伯威尔逊



腿功高手，棕色的皮肤加上满头的小辫，会不会让人联想到哪个球星？

◇猎鹰投　敌接近 →+C

◇黄蜂攻击　猎鹰投中　↘↘+C

◇鹰之利爪　空中靠近↙or↓or↘+C

◇H.冲击波　前冲中 →+A

◇鹰之草原　空中 ↓+B

◇海豹攻击　↘+A

◇山猫之牙　敌人倒下 ↑+C

◇野狼之牙　起身瞬间 C

○上冲旋风脚　↓↙←+B

○地转旋风脚　↓↙←+C

○翻身蹬踏　黄蜂攻击中 ←→→+BC

○野牛角蹴　↓蓄 ↑+C

○野狼脚　← 蓄 →+B

○猿之舞　→↓↘ +B

◎狂狼连转脚　→←↙↓↘→ +BC

☆狂狼旋击　↓↙←↓↙← +C

☆狂狼腾空　狂狼旋击中 C 连打



佛朗哥巴斯



一身搬运工打扮的巨汉，如同前作，仍是以投掷技为主的力量型"选手"。

◇冲进击拳　靠近敌人 →+C

◇重击拳　AB

◇碎烈拳　起身瞬间 C

◇龙拳风重击拳　→+B

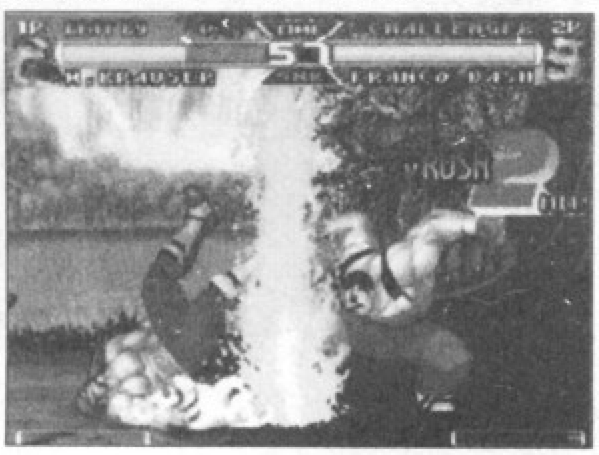
○双钟锤　↓↙← +A

○横擂踵脚　↓↘→ ↗+B

○流星击　↓↘→ +A

○流昨撞　↙ 蓄 →+C

○飘忽拳　←↙↓↘→ +D



◎极限流星破　↓↙←↙→ +BC

☆末日连环击　→↘↓↙← +C

☆末日闪电　末日连环击中回转摇杆 +AorBorC 连打

比利京



棍术高手，和他一路为伴的便是那条能自由伸缩的"如意棒"，虽然略有些赖皮，但却很受欢迎。(KOF'97 新人之一)

◇一本钓投　靠近敌人 →+C

◇地狱落　靠近敌人 →+B

◇头割下方击　敌倒下后 ↓+C

○三节棍中段打　← 蓄 →+A

○火炎三节棍中段打　三节棍中段打中 ←→ +C

○雀落　↓↙← +A

○旋风棍　A 连打

○强袭飞翔棍　↙↓↘→ +B

○火龙追击棍　↓↙←+B

◎超火炎旋风棍　↓↘→↘↓↙← +BC

☆大旋风　↓↘→↘↓↙← +C



山崎龙二



从衣着到相貌哪方面看都不像好人，其招式也颇怪异，真不敢恭维，但攻击力却不容忽视。(KOF'97 新人之一)

◇野蛮摔投　靠近敌人 →+C

◇升上　空中 BC

◇刺　→+A

◇升天　↘+A

◇追讨攻击　敌人倒下 ↓+C

◇蛇目　起身瞬间 C

○蛇使·上段　↓↙←+A

○蛇使·中段　↓↙←+B

○蛇使·下段　↓↙←+C

○蛇使·暗算　蛇使中 +D

○大蛇　蛇使中最长时间按

○旋虐拳　←↙↓↘→ +B
○倍返弹　↓↘→ +C 长时间按
○倍返充电弹　↓↘→ +C 短时间按
○制裁之匕首　→↙→ +A
○爆弹　敌接近 →←↓↑ +C
◎断头台　→↘↓↙→ +BC
☆狂虐　近敌时回转摇杆一周 +C
☆狂虐 LV2　狂虐中C连打5至8回
☆狂虐 LV3　狂虐中C连打9至12回
☆狂虐 LV4　狂虐中C连打13回以上





德克京

还没有改变自己的一贯形象，在今作中仍然扮演着小角色，但人气度却很高。

◇滚动贯穿　靠近敌人 →+C
◇连环摔　空中靠近 ↙or↓or↘+C
◇连膝　↘+B
◇疯狂旋转之舞　←+A
◇轰　敌人倒下时 ↓+C
○旋头破　↓↘→ +AorC
○冲击脚　旋头破中 C
○空旋破　空中 ↓↙←+A
○旋转攻击　↓↙← +D
○无影膝撞　↓↙← +B
○新旋腿波　→↓↘ +B
○空假身　空中 ↓↓
○空旋破 2　空假身中 ↓↙←+A
○地假身　前冲中 ↘+C
◎断魂传　靠近敌人 ←↙↓↘→↓+BC
☆鸭之舞　↓↓+ABC
☆回转滚动攻击　鸭之舞中 ← 蓄 →←→ +BC
☆俯冲攻击　鸭之舞空中 →↘↓+BC
☆回转之舞　鸭之舞中 ↓↙←↓↙ +BC
☆破力之飓风　鸭之舞中↓↘→↓↘+BC
☆节奏闪电　鸭之舞中 →↘↓↙←+C.A.A.B.A.B.B.C.C.→↓↘+C





陈鑫山

八极拳极者，自“饿狼2”之后便不知去向，此次复出，除身形上更圆胖外，还配了手机。

◇合气投　敌接近 →+C
◇头突杀　敌接近 ↘+C
◇落击双拳　→+A
◇发劲里拳　AB
○气雷炮　↓↘→ +A
○气雷炮　→↓↘ +A
○破岩击　← 蓄 →+BorC
○超太鼓腹打　↓ 蓄 ↑+A
○满腹滞空　超太鼓腹打上升中A连打
○超后动满腹炮丸　→↘↓↙← +B
◎爆雷炮　↙ 蓄 ↓→ +BC
☆天地崩落无尽炮　→↘↓↙← +C





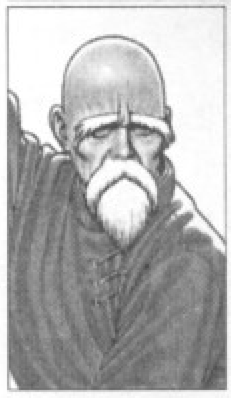
罗兰斯

手持红披风与利剑的斗牛士，招式标准且狠毒，但如果不是在“主场”，不知发挥如何？

◇斗牛士之剑　靠近敌人 →+C
◇斗牛士之摔投　空中靠近 ↙or↓or↘+C
◇剑之刃　←+A
◇天空之剑　空中 ↙or↓or↘+A
◇闪避　AB
◇龙拳风脚　→+B

○血之旋转　← 蓄 →+AorC
○血之冲刺　↓↘→ +C
○血之岩　血之冲刺中 ↓↙← +AorBorC
○血之刀　血之冲刺中 AorBorC
○血之压迫　血之冲刺中靠近敌人 ←or→ +C
○血之佩剑　↓↘→ +A（3回）
◎血之强攻　↘←↙↓↘→↙ +BC
☆终极死之血　↓↘→↘↓↙← +C



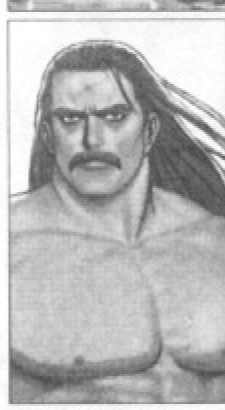


唐福禄

太极拳派高手，如此年纪仍有能力参战，令人钦佩，但愿实际上身体不是真的这么瘦小可怜吧！

◇冲波　靠近敌人 →+C
◇右降龙　↘+A
○怒颜炮　↓↘→ +A
○大冲波　↙ 蓄 →+C
○箭疾步　↓↙←+AorC
○烈千脚　→↓↘+B
◎旋风刚拳　→↘↓ ↑+BC
☆击放　→←↙↓↘ +C





克劳撒

身材魁梧的功夫高手，除了不难想像的攻击力之外，还有多种飞行道具配合使用，不过，在“BOSS LEVEL”上始终不及“吉斯”。

◇碾碎摔投　靠近敌人 →+C
◇连续压击　前冲中 ↓+C

◇死亡铁锤　→+BC

◇时击　敌人倒下 ↓+C

○压制之力 · 上段　↓↙←+A

○压制之力 · 下段　↓↙←+C

○战斧之腿　↓↘→ +B

○凤凰破　←↙↓↘→ +C

○危险穿击　靠近敌人 ←↙↓↘→+A

○超级弹射摔投　靠近敌人 →↘↓↙← +B

◎帝王冲击波　← 蓄 ↗+BC

◎帝王冲击波 LV2　按住 1 秒按

◎帝王冲击波 LV3　按住 2 秒按

☆帝王突击旋风破　靠近敌人 →↘↓↙←→↘↓+C

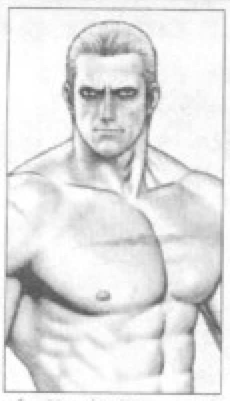
☆无限野望

→↘↓↙←→+A.A.B.C.B.C.A.B.C.C

☆无限野望 2

→↘↓↙←→+A.A.B.C.B.C.A.B.C.←↓↙+AC





吉斯

永远不死身的 BOSS，这次则是以“亡灵”的身份出现。原本就拥有令人生畏的实力，现在更蒙上一丝神秘。

◇真空投　靠近敌人→ + C

◇虎杀掌　靠近敌人 ↘ + C

◇飞燕失脚　AB

◇升天明星打　↘ + A

◇雷鸣豪破投　敌人倒下 ↓+C

◇雷光回旋蹴　←+B

○烈风拳　↓↙← +A

○双倍烈风拳　↓↙←+C

○上段触身投　←↙↓↘→ +B

○里云隐　←↙↓↘→ +C

○疾风拳　空中 ↓↙←+A（2 回）

○双倍疾风拳　空中 ↓↙←+C（2 回）

○邪影拳　←→+BorC

◎斗气风暴　↙→↘↓↙←↘ +BC

☆雷击灭绝　→↘↓ +C

☆致命狂啸　→↘↓↙←→+A.A.A.B.B.B.C.C.C.↓↙←+C



EX安迪伯格

◇内股　靠近敌人 →+C

◇不知火蜘蛛络　空中 ↓↓+C

◇上面　↘+A

◇苦无弹　敌人倒下 ↓+C

○斩影拳　↙→ +C

○暗 · 燃身蹴　←↓↙ +B

○激 · 飞翔拳　↓↙← +C

○幻影不知火飞影　前冲中 →↘↓+D

◎绝裂破弹　↓ 蓄 ↘→+BC

☆爆裂天翔拳　↙↓↘→ +C

EX唐福禄

◇烈千掌　近敌时 →+C

◇右降龙　↘+A

○冲波　↙→ +A

○箭疾步　↓↙←+AorC

○击放　连按 C

○烈千脚　靠近敌人 →↓↘+B

◎旋风刚拳　→↘↓ ↑+BC

☆精彩烈千脚　→↘↓ +C

EX比利京

◇一本投　靠近敌人 →+C

◇地狱落　靠近敌人 →+B

◇头割下方击　敌人倒下 ↓+C

○三节棍中段打　← 蓄 →+ A

○火炎三节棍中段打　三节棍中段打中 ←→+C

○雀落　↓↙← +A

○连棍袭　连按 A

○强袭飞翔棍　↙↓↘→ +B

○火龙追击棍　↓↙←+B

○水龙追击棍　↓↙← +C

◎超火炎旋风棍　↓↘→↘↓↙← +BC

☆红莲杀棍　→↘↓ +C

EX蓝玛莉

◇头摔　近敌时 →+C

◇阿基里斯之攻击　头摔时 →↘↓+C

◇对空技　↘+A

◇腿压　对手倒下时 ↓+B

○玛莉蜘蛛网　↓↘→ +C

○玛莉紧爪破　→↓↘+B

○振动破　↙→ +C

○直击之刀　←→ +B

○玛莉之叉　←↙↓↘→ +B

○快速攻击　AB

○反向下坠　→↘↓↙← +C

◎玛莉台风破　→←↙↓↘→ +BC

☆玛莉爆烈振动　A. A←. B. C

秘技

吉斯出现:

无论在街机还是家用机版，只需一局也没输过，而又以 MASTER FIGHTER 的称号（84 万分以上）爆机，那么吉斯便会出来与你对战。在家用机版《饿狼传说 REAL BOUT STECIAL》中，只要在片头画面之后的分数表示画面中输入 →↘↓↙←↙↓↘→↘ +A、B、C，如果能听到一声“COME ON!”，便可选用吉斯了。另外，在打倒吉斯后，这个指令是会在 ENDING 后出现。

隐藏 EX 人物:

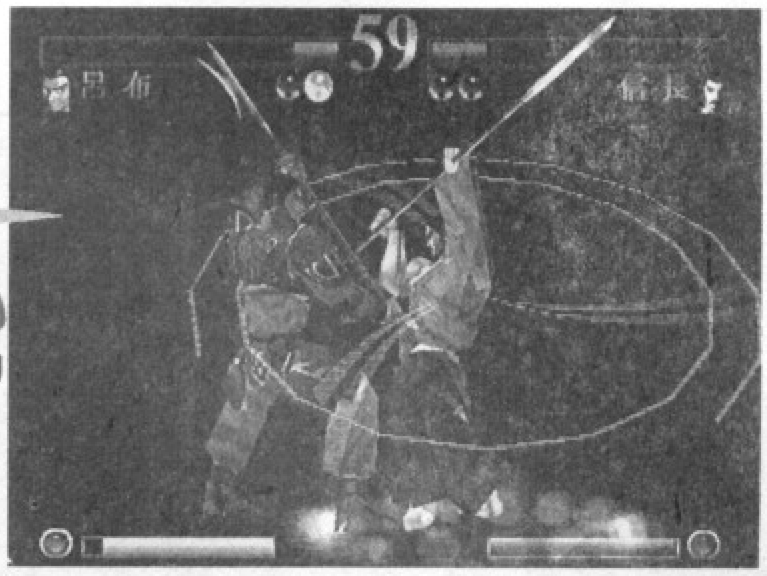
除吉斯外，本游戏中还有 4 名隐藏人物，被称为“EX 人物”。使用方法是在选人画面时按着 START 键不放（家用机版要先输入使用吉斯的指令，在选人画面不需按 START 键），然后将游标移到安迪伯格、唐福禄、比利京或蓝玛莉处，后输入 B、B、C、C，按住 B再按 C，再立即按 A或 D，便可选用了。



真正的全人画面

三國無双

SANGOKU MUSOU



PS		
厂商 KOEI	类型 FGT
发售日 2月28日	媒体 CD-ROM



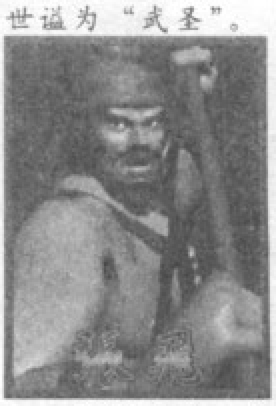
曾单枪匹马于长坂坡之战，怀抱刘备之子阿斗，独骑与几十万曹军鏖战，杀死曹军名将百员，军兵千人，刘备赞其“一身都是胆”。年至七旬尚随军北伐，一生未有败绩。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
上击枪	□	上	崩山龙爪落	□. △. △. □	上上中中
上枪	△	上	崩山龙爪旋	□. △. △. ⬇□	上上中下
斜击枪	↘（短按）□	中	崩山龙爪旋锋	□. △. △. ⬇□. □. △	上上中下中中
平枪	↘△	中	云龙升	↓△.□	下中
下击枪	⬇（长按）□	下	龙旋阵	↙□.□	下中
下枪	⬇△	下	龙旋阵锋	↙□.□.△	下中中
转把枪	背对对手时□ (△)	中	神威	→→△.△	中中
转把下枪	背对对手时⬇□ (△)	下	真威	→→△. ↓↘→△	中中中中
空断枪	⬆□ (△)	中	乱神威	→→□.△.△	中中中
里转枪	□+△	投技	乱真威	→→□.△. ↓↘→△	中中中中中
龙爪落	↘△.□	中中	龙颚坠	→→□.□	中中
龙爪旋	↘△.⬇□	中下	逆鳞	↓↙←□	下
龙爪旋锋	↘△.⬇□.□.△	中下中中	逆鳞升	↓↙←□.□	下中
连爪落	△.△.□	上中中	闪吼	→↓↘□	中
连爪旋	△.△.⬇□	上中下	元月轮	←↙↓↘→□.□.□	中中中中
连爪旋锋	△.△.⬇□.□.△	上中下中中	元月轮锋	←↙↓↘→□.□.□.□.△	中中中中中中



刘备义弟，掌中青龙刀，斩颜良诛文丑，千里走单骑，水淹七军，后世谥为“武圣”。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
青霸	□	上	连霸元阵	□.□.⬅	上中构
雷鸣	△	上	连霸神元阵	□.⬇□.□.□	上下中中构
青翔霸	↘□	中	青龙岩斩破	↓↘→□	中
雷轰	↘△	中	赤烈崩林	→□.□	上上
青爪霸	⬇□	下	龙尾扫击	↓↙←□	下
雷摇	⬇△	下	雷击闪	△.□	上中
背架龙袭	背对对手时□ (△)	中	青龙天翔	→↓↘△	中
座背架龙袭	背对对手时⬇□ (△)	下	青龙元阵	←□	构
腾空岩斩破	⬆□ (△)	中	斗龙雷击霸	青龙元阵中□.□.△.□	中上中中
刚斩天惊	□+△	投技	斗龙摇山霸	青龙元阵中（↙□3回）	(下3回) 中
连霸	□.□	上中		.□.□.□	中中



刘备义弟，长坂坡一战，独自绰蛇矛，立于长坂桥，大喝三声，吓退数十万曹军。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
虎燕	□	上	虎燕迅击	□.□	上上中
虎矛	△	上	虎燕酌击	□.□.□	上上下
虎燕爆	↘□	中	烈破爆闪	↘□.□.△	中中中
虎贯矛	↘△	中	虎车旋转	→→□.□.□.□	上下上上
虎燕撩	⬇□	下	虎车旋转碎弹击	→→□.□.□.□.△	上下上上中
虎刺	⬇△	下	断烈柄击	↓↘→□	中
虎飞吹	背对对手时□ (△)	中	猛虎断烈击	↓↙←□.□	中中
虎撩吹	背对对手时⬇□ (△)	下	燕人冲靠	→→△	中
虎爪断烈袭	⬆□ (△)	中	一喝	→↓↘△	下（距离无限）
虎豹怒乱	□+△	投技	猛虎咆	↓↙←△	中
猛虎飞蝙风	→↘↓↙←□	投技	碎弹袭	↓↘→△	中



最早同曹操起兵之将，曾在和吕布军作战时被敌将曹性射瞎左目，急拔其箭，乃张口啖睛，并将仇人一枪刺于马下。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
天焰	□	上	炼狱斩	↘□.□	中中
天炬	△	上	刹炎斩	↙□	下
扬焰	↘□	中	旋麟斩	↓↘→□	中
疾炬	↘△	中	双旋麟	↓↘→□.□	中中
潜焰	⬇□	下	灿旋麟	↓↘→□.□.□	中中中
潜炬	⬇△	下	红莲斩	→→□	中
虚焰	背对对手时□(△)	中	煌华斩	↓↙←□	中
虚潜焰	背对对手时⬇□(△)	下	烈尖袭	⬊△.□	下中
铠断	⬆□(△)	中	炮舌红莲	→→△.□	中中
连铜锣	□+△	投技	炮舌烈尖袭	→→△.△.□	中下中
烈炬	□.△	上中	穿角	↓↘→△	中
双焰	□.➡□	上上	天跋	穿角击中后□+△	投技
四焰	□.□.□.□	上上上上	烽断	天跋击中后⬆□	追打
炼狱焦	△.□.□	上中中			



身高顶丈的巨人，其力可独支巨旗，被曹操誉为“古之恶来”。宛城大战时，典韦为保护曹操脱险，提起二名士兵击杀敌军百人，后身中数枪而亡。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
刭迅	□	上	恶来扬斜	→↓↘□	中
殴覆	△	上	恶来乱心	→↘↓↙←□(6回□).➡□	中(中6回)中
割迅	↘□	中	恶来乱击	→↘↓↙←□(6回□).△	中(中6回)中
殴克	↘△	中	碎降	△.□	上中
扫迅	⬇□	下	殴割迅	△.➡□	上中
殴吠	⬇△	下	恶来逆转	←△	中
背割迅	背对对手时□(△)	中	恶来大逆转	←△.□	中中
背扫迅	背对对手时⬇□(△)	下	克迅	↘△.□	中中
斧迅崩	⬆□(△)	中	恶来摇震脚	→→△.△	中中
冲天头突	□+△	投技	恶来一击	↓↙←△	中
连旋崩	□.□.□	上上中	恶来连突钢	↓↘→△.△	中中
连碎降	□.△.□	上上中	恶来喷击	→↓↘△	中
连殴割迅	□.△.➡□	上上中	恶来连震脚	⬊△.△	中中
连旋扫袭击	□.□.⬇□.△	上上下中	吠割	⬇△.□	下中
恶来扫袭击	↙□.△	下中	吠迅	⬇△.⬇□	下下



两臂有千钧之力，可倒牵双牛。被曹操誉为“我之樊哙”，在同马超军作战时，表现出极为勇猛之作战精神，人称“虎侯”。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
轰击	□	上	轰连弹	↘△.△	中下
轰炮	△	上	鼎碎	→□	中
轰扬	↘□	中	轰连奔流打	←□.➡□.⬅□	上上中
轰弹	↘△	中	轰连回转腰碎	←□.➡□.↓↘→□.□.□	上上中中中
轰扫	⬇□	下	轰连回转腰胫	←□.➡□.↓↘→□.□.⬇□	上上中中下
轰打	⬇△	下	烈震槌	↓↘→□	中
里轰袭	背对对手时□(△)	中	烈震跳槌	↓↘→□.⬆□	中下
里轰扫	背对对手时⬇□(△)	下	奔流打	↓↙←□	中
激震槌	⬆□(△)	中	轰连头碎	←↙↓↘→□.□.□	上上上
背骨碎	□+△	投技	轰连头腰碎	←↙↓↘→□.□.⬇□.□.□	上上中中中
轰连跳槌	□.□.⬆□	上中下	轰连头腰刭碎	←↙↓↘→□.□.⬇□.□.⬇□	上上中中下
轰连炮	□.△.△	上上中	激震连槌	↑□(△).(⬅or➡)△	中中
轰连散炮	□.△.△.△	上上中下	鸠尾袭	→→△	中
轰连扫打	⬇□.△	下下	背骨追	鸠尾袭击中后□+△	投技
轰连坠	△.□.□	上上中	奔流追	背骨追击中后↓↙←□	追打
轰连散弹	△.△.△	上中下			



技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
火炎	□	上	煌轮	⬊□.□	下下
灼焰	△	上	鹏炎翔	↗□.□	中中
火焰	↘□	中	跳翼刃	↓↘→□	中
炸尖	↘△	中	灼裂尖	△.□.△	上中中

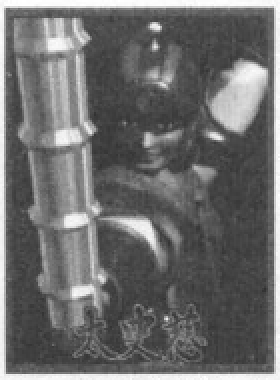
吴之豪帅，才貌双全，有“美周郎”之称，礼贤下士，谦恭刚正。在赤壁之战时，火烧赤壁，以五万东吴之军大败八十三万曹操军马，是可与诸葛亮、司马懿抗衡的名臣。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
火烟	⬇□	下	灼裂火禅	△.⬇□	上下
炮尖	⬇△	下	侵火翼刃	→△.□	中中
火周	背对对手时□ (△)	中	侵火华禅	→△.⬇□	中下
火周烟	背对对手时⬇□ (△)	下	鹏狐烈破	→↓↘△	中
爆烟刃	⬆□ (△)	中	鹏狐烈翔	→↓↘△.⬅	中构
鹏击烈掌	□+△	投技	鹏翔	←□	构
火焰刃	□.□.□	上上中	丽格翻舞	鹏翔中□.□.□	中中下
火刃鹏翔	□.□.□.⬅	上中中构	丽尖翻舞	鹏翔中□.□.△	中中中
火烟连鹏翔	⬇□.□.⬅	下中构	仲截翻舞	⬋□.□	下中
火焰鹏翔	↘□.⬅	中构	仲截翻翔	⬋□.□.⬅	下中构



吴之水陆两军都督，于夷陵之战中以弱胜强，火烧连营八百里，消灭蜀汉军七十余万。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
疾空	□	上	飞燕双天袭	↗□.□	中中
尖空	△	上	红夏	←□	中
疾风	↘□	中	尖刺游	→→□.△.□	上中中中
尖风	↘△	中	尖刺深游	→→□.△.⬇□	上中下下
疾地	⬇□	下	嘴穿	→→△	中
尖地	⬇△	下	翔旋轮	↓↘→□.□.□	中中中中下下
旋疾风	背对对手时□ (△)	中	翔旋栽轮	↓↘→□.□.□.□	中中中中下下下下
旋疾地	背对对手时⬇□ (△)	下	疾地双袭	↓↙←□.□	下中
飞燕轮	⬆□ (△)	中	飞闪	⬊□	中
燕袭双返	□+△	投技	飞闪	→↓↘□	中
疾双闪	□.□	上上中	疾步翼闪	→↘↓↙← □.□.□.□.□	下上上下中
飞燕天袭	↗□	中	疾步双落	→↘↓↙← □.□.➡□	下上中中



曾同小霸王孙策大战百合，不分胜负。策贤重之，收为部下。荆襄之战时，因冒险轻进，被曹仁军簇射如猬，悲奋而亡。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
上咆	□	上	弧咬	→↓↘□	中
上冲	△	上	伏虎冲	←△	中
升咆	↘□	中	虎狼冲	↓↘→△	中
平冲	↘△	中	双把冲	→→△	中
下咆	⬇□	下	双把烈咬	→→△.□	中中
下冲	⬇△	下	岩断鞭	双把冲击中后⬅□.↓↘→△	中中中
背平咆	背对对手时□ (△)	中	连碎连锋	↓↙← △.△.△.△.△	中中中中中
背下咆	背对对手时⬇□ (△)	下	岩碎双把冲	↓↙← △.➡△	中中
翔双咬	⬆□ (△)	中	岩碎双把裂咬	↓↙← △.➡△.□	中中中
咬蹴	□+△	投技	岩碎断鞭	岩碎双把冲击中后⬅□.↓↘→△	中中中中
三咆袭	□.□.□	上上中	连碎双把冲	↓↙← △.△.△.➡△	中中中中
烈咆冲	⬇□.△	下中	连碎双把裂咬	↓↙← △.△.△.➡△.□	中中中中中
骑虎翻狼	↙□.□	下中	连碎断鞭	连碎双把冲击中后⬅□.↓↘→△	中中中中中中
豪咆	↓↘→□	中	壁崩	→□.↓	中
翻狼	↓↙←□	中			



中国四美女之一。为挽救濒临灭亡的汉王朝，设连环计离间董卓、吕布父子关系，使董卓被杀，轻松地完成了当年曹操等十八镇诸侯大军未达成的誓言。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
锤惠	□	上	怜彗丽	△.□.□	上中下
怜悯	△	上	怜桃白泉	△.⬅□.□	上中中
双彗	↘□	中	桂孔雀	↘△.□	中下
双桂	↘△	中	樱周	→△	中
翻丽	⬇□	下	樱周彗斗	→△.□	中中
珀晶	⬇△	下	樱周兰斗	→△.⬇□	中下
背拍晶	背对对手时□ (△)	中	奏乐	↓↘→△	上
背拍丽	背对对手时⬇□ (△)	下	奏天脚	↓↘→△.□	上上
怜彗蝶	⬆□ (△)	中	怜彗翔	→↓↘△	中
柳珠沓心	□+△	投技	鞭蓉脚	→←	中
胧水镜	□.□.□	上上中	鞭蓉惑	→←□	中下
胧水潜镜	□.□.⬇□	上上下	鞭蓉奏天脚	→←△.□	中下下
慧丽	↘□.□	中下	背拍翔	背对对手时□.□	中中振
济美空舞	↗□	中	背拍泉	背对对手时□.□.□	中中中
莲车风轮	→→□	中	蝴蝶锤	→→△	中
桃白泉	→↓↘□.□	中中	蝴蝶流锤	→→△.□	中中
蝉孔雀	↓↙←□	下			

'97 年鉴 (上)



刘备以三顾之礼请出的道号“卧龙”的盖世军师。定下天下三分之计，在新野小城以五千之兵全歼先后二十余万曹军。之后又助刘备入主东西川，北伐中原，建立了蜀汉政权。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
天扇	□	上	里天参周	→□. ➡□. □. □	上上上上
天枪扇	△	上	里天伪枪	→□. △	上中
空扇	↘□	中	空龙闪	↘□. □	中中
伪枪扇	↘△	中	神闪	↓↘→	上(防御不能)
地扇	⬇□	下	神赴闪	↓↙←△	下(防御不能)
地枪扇	⬇△	下	龙闪天升	→↓↘□. □	中中
翻空扇	背对对手时□ (△)	中	涡障	←↙↓↘→ □	上中下
翻地扇	背对对手时⬇□ (△)	下	岚障	→↘↓↙← □	下中上
宙扇	⬆□ (△)	中	天伪枪扇	△. △	上中
虚计	□+△	投技	天跳	⬊△	下
宙计	←□+△	投技	天跳	→↓↘△	下
天再严	□. □. □. □	上上上上	神行	防御时□+△	移
天严参周	□. □. ➡□. □. □	上上上上上	宽立	←□	构
天严伪枪	□. □. △	上上中	天升卧龙扇	宽立中□	中
天龙闪	□. ➡□	上中	龙枪扇	宽立中△	上
里天参扇	→□. □. □	上上上			



三国时代真正的英雄，谋略无双，词赋冠于当世，统一了北中国。手下名将如云，兵力雄厚，版图宏大，被汉天子封为魏王，为最后统一奠定了基础。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
上斩	□	上	烈飒	➡□. □. ⬇□	上上下
上穿	△	上	四彩闪	➡□. △. ⬇□. □	上中下中
升斩	↘□	中	伏灭	⬊□. □	下中
平截	↘△	中	刹那	⬇→△. □	中中
下扫	⬇□	下	瞬转杀	⬇→△. ⬅□	中投技
下突	⬇△	下	烈冲	↘△. △. □	中中中
背斩	背对对手时□ (△)	中	烈转杀	↘△. △. ⬅□	中中投技
背扫斩	背对对手时⬇□ (△)	下	如风	→→△	中
苍天翔	⬆□ (△)	中	如火	↓↘→□	中
喝破	□+△	投技	如雷霆	↓↙←□	中
伪击转杀	←↙↓↘→ □	投技	如山·阳	→↘↓↙← □	中
疾飒	□. ⬇□	上下	如山·阴	→↘↓↙← □. ⬇□	下
征霸道	□. □. □. □	上上中中	朔光	↘□. □	中中
五彩闪	□. □. △. ⬇□. □	上上中下中			



武勇第一的名将，有“人中吕布，马中赤兔”之称，曾于虎牢关与刘、关、张三兄弟大战。

技名	操作方法	攻击判定	技名	操作方法	攻击判定
上柄斩	□	上	奋迅	□. □. △. △	上上中中
上柄戟	△	上	鬼哭	△. □	上中
扬斩	↘□	中	惨影	↘□. □	中中
转戟	↘△	中	二心	↘△. △	中中
下扫斩	⬇□	下	冲天	→→□	中
下戟	⬇△	下	烈转奔舞	↓↙←□. □. □	上下下
里旋斩	背对对手时□ (△)	中	烈转袭戟	↓↙←□. □. △	上下中
里旋扫斩	背对对手时⬇□ (△)	下	叛戟	←△	中
雷戟	⬆□ (△)	中	狮子咬	↓↘→△	中
鬼神	□+△	投技	人中鬼	狮子咬击中后⬅□+△	投技
灭杀	□. □. □	上上中	飞将	→↘↓↙← □	中中

选用隐藏人物

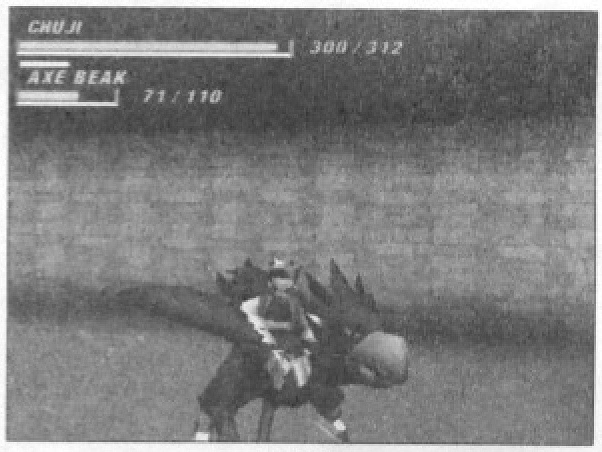
在可使用隐藏人物诸葛亮、曹操、吕布的情况下，并使用他们打爆机一次后，在MODE选择模式画面中，如果顺序输入←、←、↓、↑、△、□、L1、R1，听到响声后便可选用隐藏人物孙尚香（招式同周瑜）。

在可使用隐藏人物吕布，并且使用吕布可将游戏打爆机一次以上的条件下，在MODE选择画面中输入↑、△、↓、×，听到响声后便可选用隐藏人物信长（招式同吕布）。

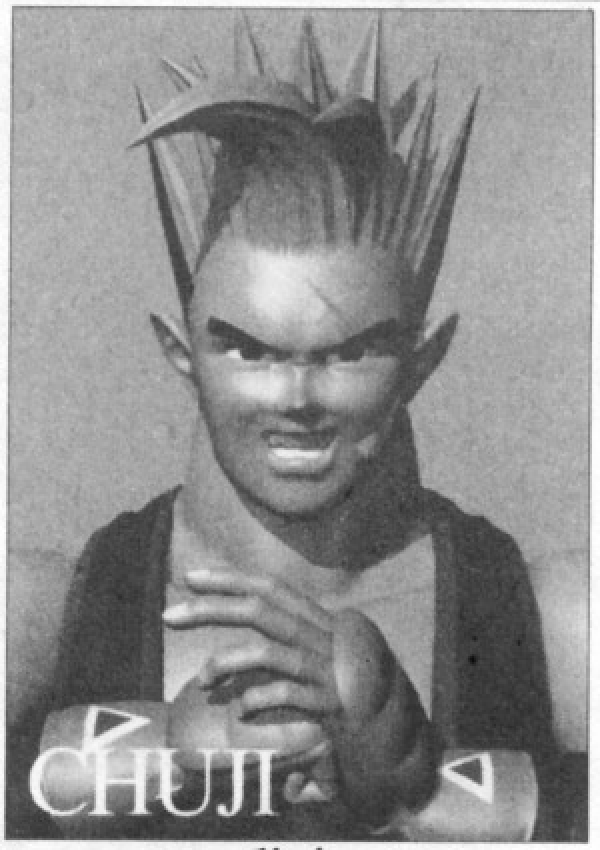
在可使用隐藏人物信长，并且使用信长将游戏打爆机一次以上的条件下，在MODE选择画面中，顺序输入↓、↓、→、↑、×、△、R1、R 2，听到响声后便可选用隐藏人物Q版秀吉（招式同曹操）。

TOBAL 2

PS			
厂商	SQUARE		
发售日	4月25日	媒体	CD-ROM

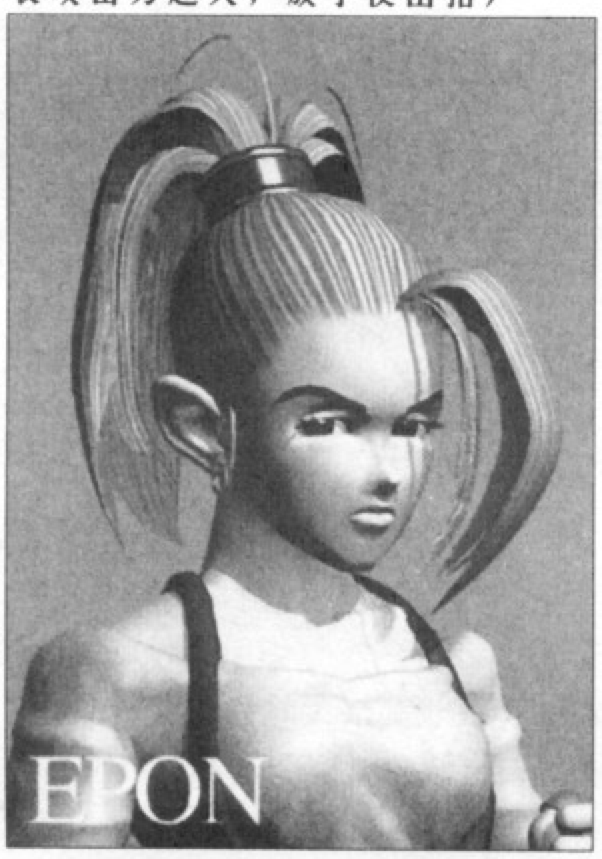


艾彭



秋吉

小突　上
二风　上.上
二风螺旋　上.上.上
二风残铁·改　上.上.中（长按可增加攻击力）
健转扫腿　上.上.下
二风旋　上.中
健扫腿　上.下
里旋　←＋上（出招后背向对手）
侧打拳　↑＋上或↓＋上
鹰连脚　（蹲下中）上.中.中
强天蹴　G＋上
连天蹴　G＋上.上
旋风　←＋G＋上
旋风残铁　←＋G＋上.中
旋风残铁·改　←＋G＋上.中.J＋中
云蹴　中
击心肘　中（长按）
云蹴扫腿　中.→下
虎开　→＋中
崩岩破　→.→＋中
宙转脚　←＋中
鸠尾　↑＋中或↓＋中
幻身靠　↑.↑＋中或↓.↓＋中
跳脚　（起身途中）中.中
里宙双脚　（背对对手时）中
里宙转脚　（背对对手站立途中）
中或　←.←＋中
崩山破　←＋G＋中
地蹴　下
连刀转脚　下.中.中
连刀扫腿　下.中.J＋下
连下扫腿　下.下
下扫背身　→＋下
破坏踊　←＋下
破坏乱舞　←＋下.中
强地蹴　G＋下
幻身残铁　G＋下.强地蹴前按中
疾扫虎跳　（跑动中）上
疾扫中腿　（跑动初状态）中
疾扫双腿　（跑动中）中
疾扫腿　（跑动中）下
里身　J.G
大外割　（抓住对手时）→＋中
★爆烈发破　←＋中.←（按时间越长攻击力越大，放手便出招）



右突拳　上
左右突拳　上.上
三连直拳　上.上.上
百打脚　上.上.G＋上
百打击腹　上.上.中
燕落扫脚　上.中.下
燕掠扫脚　上.中.J＋下
惊燕　→＋上
惊燕旋　→＋上.J＋中
燕踏连蹴　→.→＋上
车轮翻　←＋上或（跑动中）上
转踢腹　←.←＋上
急转蹴　G＋上
欧蹴　G＋上.中
欧蹴连腿　G＋上.中.中
欧蹴连扫　G＋上.中.下
欧蹴推掌　G＋上.←＋中
哗击腿　中
转身哗击　→＋中(出招后背向对手)
环莺落腿　→.→＋中
大车轮　←＋中
影火　↓.↓＋中或↑.↑＋中
影灭　（起身途中）中
影回　（背向对手时）中
空翔脚　（跑动中）中
击膝　下
下击膝　G＋下
脚进　下.中
脚进灭杀　下.中.上
脚进意杀　下.中.中
脚进落杀　下.中.下
二即打　→＋下.中
即打　→.→＋下
即打残叶　→.→＋下.上
闪即打　→.→＋下.G.中
翻掌落　（背向对手时）下
当身　←＋G＋中
车投　（正面捉住对手）中

翻车投 （正面捉住对手）←+中

★彩燕突翔 ←+中.←



飞

龙卷包旋脚 上.上.上

龙卷飞空袭 上.上.→+中

猿舞 上.上.←+中

三倍击 上.中.下

云前掌 →+上.中.中

旋脚破 →.→+上

猪猛乱马 ←.上

乱马升天手 ←+上.J+中

旋风脚 侧向对手.上

旋脚 G+上

旋脚残雷手 G+上.中

导弹脚 中

飞空袭 →+中

飞燕 →.→+中.中

倒诛 ←.←中

倒诛一扫 ←.←+中.J+下.J+下

残雷手 ←+中或（起身时）←+中（连打可增加攻击力）

残雷空击猿舞 （残雷手落地一瞬间）中.上.上.上.J+下

残雷脚 （残雷手落地一瞬间）下.下

斜上脚 （起身时）中

霞 （起身时）→+中

里倒诛 （背对对手）中

胧打 ↑+中或↓+中

下腿 下

背跑 →+下

仁背跑 →+下.下

转身扫脚 ←+下.下

地脚双打炮 下.中

跳蝗 →.→+下.中

强下腿 G+下

包旋 （行走中）中

包旬旋 （行走中）.下.J+中

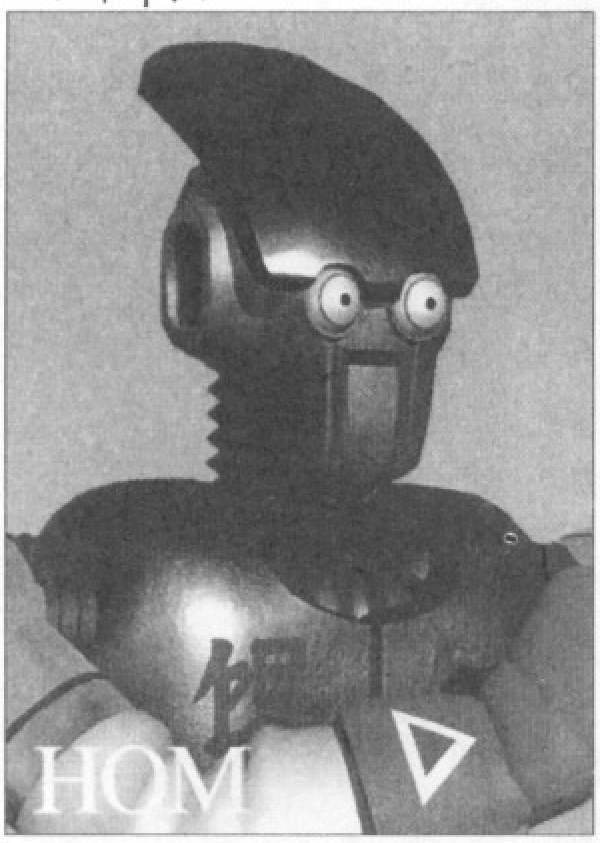
水车投 （正面捉住对手时）→+中或→（长按）.←+中

地狱车 （正面捉住对手时）←.中

四空投 （左侧捉住对手）中

方转 （背后捉住对手）中

★疾风怒涛诸猛究极风云雷神黑激球 ←+中.←



馄饨

火花 上

二连火花 上.上

无限击破 上.上.上

滑流腿 上.下

滑轮腿 上.中.下

馄饨腹切 上.中.中

馄饨里切 上.上.中.中

铁扇扫 →.→+上

跃蹴 ←+上

馄饨蟑螂 ←+上.中

跃蹴涡流 ←+上.下

上滑流腿 G+上

旋打 G+上.中

连旋打 G+上.中.中.中……

泷登 ←+中

蟑螂泷登 ←+中.中

泷登强矢 ←+中.下

伸缩脑 （起身时）←+中

浪速击 →+中.中

无限浪速击 →+中.中.上

后翻星星腿 中.中.←+中

远矢蹴 →.→+中

远矢落 →.→+中.中

馄饨气合 →.→+中.上

馄饨气合腿 →.→+中.上.下

鸣门 ←.←+中

侧移馄饨打 ↑+中或↓+中

强背 ←+G+中

鸣门滑潮 （鸣门中）下.下.下.中

馄饨托马斯 （鸣门中）中

进蹴 下

地脚双打炮 下.中

馄饨拐 →+下

馄饨蹬打 →+下.中

馄饨连蹬打 →+下.下

馄饨暴蹬打 →+下.下.中

滑潮之舞·序 ←.←+下

强矢击 G+下

断电 J+G+↓（自灭，认输）

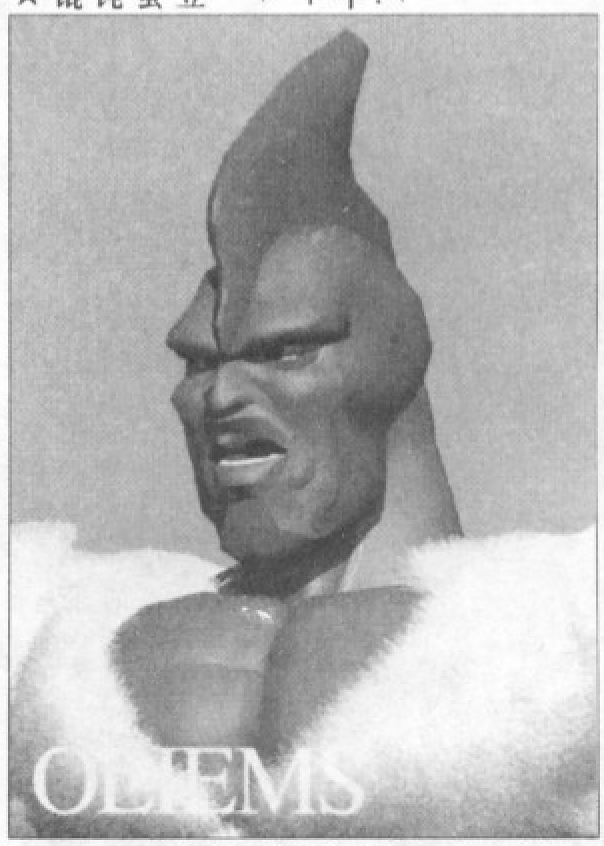
长臂打 中（长按）

天地无用 （正面捉住对手）中或→+中或←+中

诸行无常 （正面捉住对手）←.中

盛者必衰 （右侧捉住对手）中

★馄饨蚕豆 ←+中.←



奥莱姆斯

右正掌 上

右连掌 上.上

左右突拳 上.上.上

螺旋翼 上.上.上.中

连拳冲脚 上.上.中

连拳压击腿　上.上.中.中
跳塔踢　→.→＋上
枪拳　G＋上
搂拳　G＋上.上.上
扫旋击　G＋上.下
机关枪拳　←＋上.上.上.上.上
枪击连射　←＋上.上.上.上.上.中
枪连打　←＋上.上.上.上.下
后肝击　←.←＋上(出招后背向对手)
弹腿　中
暴徒重击　→＋中
暴徒头撞　→＋中.中
暴徒角冲　→.→＋中
暴徒之舞　(暴徒角冲后)移动方向键　↑.↓.→
双上击　←＋中.中
连斧　←＋中.中.中.中
反中踢腿　←.←＋中
大跳跃打　(起身)→＋中(长按)
逆段击　↑.↑＋中或↓.↓中
逆段旋风击　(起身)→＋中
翻脚　(背向对手时)中
落盘击　下
落盘强击　G＋下
连环博击　G＋下.J＋中
烈摔　(正面捉住对手时)→＋中
崩坏　(正面捉住对手时)←(长按)＋中
逆投　(背面捉住对手时)中
★金鸡独立　←＋中.←



格林

拳进　上
拳拳烈脚　上.上.上
拳拳突念　上.上.中
拳拳烈破　上.上.上.中
拳拳焰破　上.上.上.下
大焰勾拳　上.中.J＋中
掌脚杀　上.中.下
静海　G＋上
冥海　G＋上.上
怒海　G＋上.上.上
大海颜　G＋上.上.J＋中.J＋中
大海浪　G＋上.上.J＋中.下
封刃　G＋上.中
砒刃　G＋上.中.J＋←中
大砒丸　G＋上.中.J＋←中、中
上侵回　(在挡格对手强上攻击时)上
下侵回　(在挡格对手强上攻击时)下
割喉　→上
割击　(蹲下中)上
天勾　中
崩天勾　→＋中
拢脚　→.→＋中
轨拳　←＋中
后轨拳　←＋中.→
连后轨拳　←＋中.↓.中
连后拳　←＋中.中
凤凰脚　←.←＋中
连凤凰脚　←.←＋中.中
凤凰脚·转　←.←＋中.←
启天勾　(起身途中)中
锉升龙　(起身途中)→＋中
龙腿　(起身途中)←＋中
凤凰脚·闪　↑、↑中或↓.↓＋中
下蹴　下
下蹴旋　→＋下
下蹴扫　(蹲下中)下
蚜扫　→.→＋下
蚜刃落　→.→＋下.中
委身扫　←＋下
鬼抹　←＋下(立即)中
鬼·瞬杀　←＋下(立即)中.J＋中.中
鬼·恒映　←＋下(立即)中.J＋中.J＋下
鬼·王样　←＋下之后中.J＋中.J＋下J＋中
委身升龙　←下.→.中
云卷　G＋下
云卷锉落　G＋下接中
云卷怒升天　G＋下接J＋中
★凤凰天舞·脚杀　←＋中.←



依鲁

突拳　上
连突拳　上.上
连环暴突拳　上.上.上
崩推　上.中
连环上击　上.中.上
连下盘击　上.中.下
兽猛击　上.下.上
兽乱击　上.下.下.上
兽连乱击　上.下.下.下.上
下意尾打　←＋上
蹬额　→＋上
侧打连掌　→.→＋上.下
翻捶　→.→＋上.J＋上.J＋上
反手打　→.→＋上.J＋上.下
上击踵　G＋上
烈火硬打　G＋上.上.中
肆火硬打　G＋上.中.中
碎体　G＋上.下
尾磕　中
硬实　←＋中
盘石击　→＋G＋中
盘石扣击　→＋G＋中.中
碎腭　←.←＋中
旋踵　←＋中.上
硬矢　←＋中.下
轰　→＋中
虎膝撞　→.→＋中
尾勾　←＋G＋中
冲角　(起身)中.中.中
冲膝　(起身)→＋中
下堂　下

轰铁　→＋下.上.中
崩铁　→＋下.中.中
破铁　→＋下.下
蛙坠　←＋下.下
尾击蛙坠　←＋下.中.中.中
大尾扫　G＋下
尾诛　G＋下.中.中.中
布袋摔　(前面抓住对手)→(长按).←＋中
锁喉摔　(右侧捉住对手)中
坏骨摔　(背后抓住对手)中
★无影烈统打　←＋中.←



玛丽

掌扇　上
连掌扇　上.上
大掌扇　上.上.上
大掌连　上.上.J＋中
劈掌　上.上.J＋中.上
萤晃　上.中.下
里宙双脚　→.→＋上
大侧劈　←＋上
升蹴　G＋上
萤踏　中
萤里宙脚　中.上
虹扫　中.下
虹踏　→.→＋中
大摔角魂　←＋G＋中
立劈　←＋中
跳劈　←.←＋中
跳劈崩掌　←.←＋中.中
虹跳扇　↓.↓＋中或↑.↑＋中
侧连掌　(起身途中)中.中.中……
侧打蹴　(起身途中)中.上

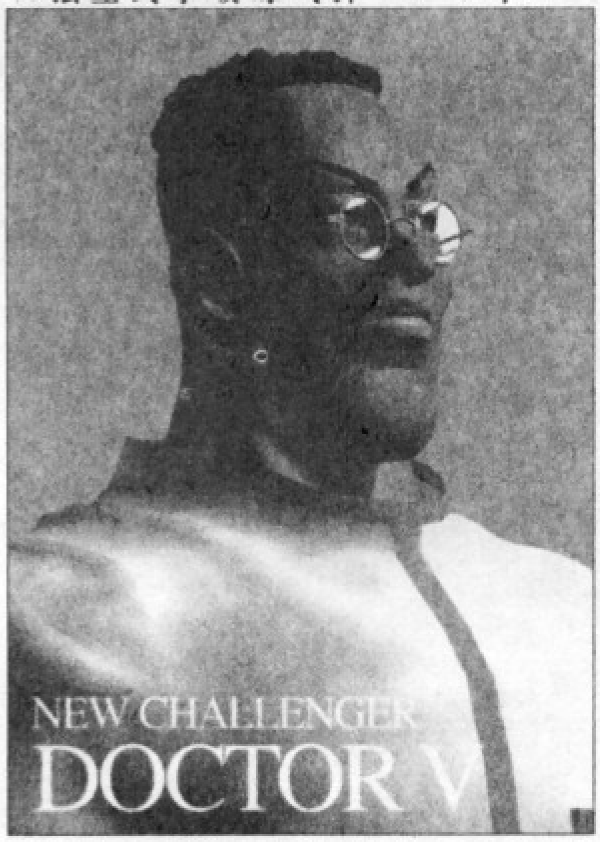
扑倒　→＋G＋中
冲倒　(跑运中)中
通踵　下
肋崩　→＋中.中
降连蹴　→＋下.中.上
降连踏　→＋下.中.中
降连蹬　→＋下.下.下
槍落　G＋下
槍落哞劈　G＋下.中
抓拳　(正面捉住对手)→.→G＋中
大麻袋　(正面捉住对手)中或←＋中
大螺旋摔(正面捉住)→(长按).←＋中
左拆　(左侧捉住对手时)中
右拆　(右侧捉住对手时)中
★俄罗斯喷射　←＋中.←



乔柯

连捶扫双脚　上.上.下
冲天脚　(起身时)中长按
猛虎硬爬山　中.G.上.中
伏势进步　中.G.上.任意方向键
鹞子穿林　中.G.上.任意方向键.中
里门顶肘　中.G.中
里门腓蹴　中.G.下
涡螺旋掌　中.→
螺旋掌　→＋中
双统掌　→.→＋中
单阳打　←＋中.中
旋踵刃　←＋中＋下
双落旋踵刃　←.←＋中.J＋中
反拨虎　任意方向键＋下.G
双撞掌　任意方向键＋下.G.J＋上
猛虎爬山　任意方向键＋下.G.J＋中

连斧旋脚　→＋下.J＋中
连斧双旋脚　→＋下.J＋中.J＋中
落双踵脚　←.←＋中
拉腕逆十字　(于左.右.后三侧捉住对手时)中
★独立式掌破练气弹　←＋中.←



医师 V

1＋2下段踢　上.上.下
双击冲撞中段踢　→＋上.上.中
双击冲撞下段踢　→＋上.上.下
立直连击　→＋上.中.上
力量直击　←＋G＋上
豹腿　←＋G＋中.中.J＋下
威吓三倍击　←＋G＋中.中.中
肘膝二打　→＋中.中
旋转之击杀　←＋下.中
N状态　G.G(按住不放)
傀直击　(N状态)向后移动.上
傀直冲击　(N状态)向前移动.上
傀喷射上击拳　(N状态)中.中.中
傀脚破　(N状态).→＋下
傀打　(N状态)中
瞬间摔投　(正面捉住对手)中或→＋中或←＋中
★必死的外科手术　←＋中.←

注：

上＝△

中＝□

下＝×

G＝R1、R2

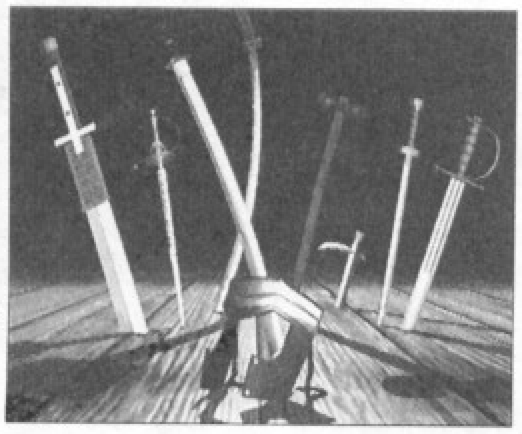
J＝L1、L2

★＝奥义

武士之剑

PS	厂商 SQUARE	类型 FGT
	发售日 3月14日	媒体 CD-ROM

基本操作



移动

向前移动 →
向后移动 ←
向左移动 ↓
向右移动 ↑
疾走 L1＋方向键
躺下 （足部受重创后）R2
向左滚 （躺下后）↑
向右滚 （躺下后）↓
投降 （足部受重创后）SELECT

攻击及防御

上攻击 △
中攻击 ○
下攻击 ×
追打攻击 ←→×（主观模式及通信对战模式时↓↑△）
瞬间防御 □
防御后滚翻 格挡的一瞬间 R2
放暗器 →＋R2.○（主观模式及通信对战模式时↑＋R2.○）
拨"泥沙" （泥地及雪地上）→＋R2.R2（足部受重创后→＋R2）
放暗器 （足部受重创后）→○
起身攻击 （躺下后）←○

动作及架式

控制上中下段架式 R2/R1
蹲下 →＋R2
跳跃 →＋R2.R1（主观模式及通信对战模式时↑＋R2.R1）
攀爬 ↑＋R1

全武器出招表

打刀

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
真直斩	上段	△	上	
袈裟斩	上段	○	中	
回旋斩	上段	×	下	
卸刀	上段	←△	上	
后退真直斩	上段	←○	上	
左胴斩	上段	↑○	中	变回中段
右胴斩	上段	↓○	中	变回中段
突降	上段	→→○	下	除了黑莲
滑斩	上段	→→×	下	除了黑莲
荒真直斩	上段	←→○	上	
真直斩	中段	△	上	
袈裟斩	中段	○	中	
下摆扫	中段	×	下	
卸刀	中段	←△	上	
后退横斩	中段	←○	中	
左胴斩	中段	↑○	中	
右胴斩	中段	↓○	中	
踏前真直斩	中段	→→△	上	
疾走突刺	中段	→→○	上	
踏前逆胴	中段	→→×	中	
真直叩斩	中段	←→△	上	
扫	中段	←→○	中	
真直斩	下段	△	上	
胴斩	下段	○	中	
振上击	下段	×	下	
后退回旋斩	下段	←×	下	
左滑回旋斩	下段	↑×	中	
右滑回旋斩	下段	↓×	中	
踏前猴突刺	下段	→→×	上	除了空蝉
细捆上击	下段	←→△	中	
太捆上击	下段	←→○	下	除了空蝉
真直逆胴	上段	△○	上中	全部
回旋跳前叩击	上段	×○	中上	全部
（鸣镜流秘剑）纵截八	任何	→＋R2×	下	全部
（鸣镜流秘剑）蛇目	任何	→＋R2R1×	下中上	空蝉/黑莲/萤火
（鸣镜流秘剑）兜割	任何	→＋R2△	上	空蝉/黑莲/萤火
（鸣镜流秘剑）钲叩	任何	→＋R2×△	下上	空蝉／黑莲
片手真直斩	上段	←→△	上	空蝉
弓削斩	上段	→→＋R2△	上	空蝉
（鸣镜流秘剑）世削	上段	→→△△.○	上	黑莲
三重袈裟斩	中段	○○.→○	中中中	全部
扫突	中段	←→○○	上	全部
扫面	中段	←→○△	上	全部
十文字	下段	△×	上下	全部
河蝉一闪	下段	×○	下上	全部
后退两步	中段	←←		辰美/御门/萤火

轻剑（レイピア）

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
纵扫	上段	△	上	
中心突刺	上段	○	中	
下方突刺	上段	×	下	
后退颜面突刺	上段	←△	上	
雀散	上段	←×	下	
左踏前中心突刺	上段	↑○	中	
右踏前中心突刺	上段	↓○	中	
踏前纵扫	上段	→→△	上	除了黑莲
踏前中心突刺	上段	→→○	中	
跳前掬上击	上段	←→△	下	
颜面突刺	中段	△	上	
横扫	中段	○	中	

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
下方突刺	中段	×	下	
后退刺	中段	←○	中	
左踏前颜面突刺	中段	↑△	上	
右踏前颜面突刺	中段	↓△	上	
踏前颜面突刺	中段	→→△	上	
踏前中心突刺	中段	→→○	中	
滑足颜面突刺	中段	←→△	上	除了风闩／空蝉
闪身突刺	中段	←→○	中	除了黑莲
滑足颜面突刺	下段	△	上	
卷斩	下段	○	中	
滑足下方突刺	下段	×	下	
墨流	下段	←○	中	
沉足扫	下段	←×	下	
左踏前卷斩	下段	↑○	中	
右踏前卷斩	下段	↓○	中	
翁突刺	下段	→→△	上	黑莲专用
扰乱突击	下段	→→○	上	
跳前无双斩	下段	→→×	下	
墨缠	下段	←→△	上	除了风闩／空蝉
踏前卷斩	下段	←→○	中	
纵扫中心突刺	上段	△○	上中	全部
二连中心突刺	上段	○○	中中	全部
踏前打	上段	←→○	上	御／辰／萤
细蛇目	任何	→R2+×	下上	除了风闩及空蝉
(鸣镜流秘剑) 蛇目	任何	→R2R1	下上	除了风闩及空蝉
三连突刺	中段	△×、△	上下上	全部
三途越	中段	△×、△、○、○	上下上中	全部
燕突刺	中段	←→○	中	黑莲
饰墨缠	下段	×○	下上	全部
颜面突刺重击	下段	△△	上上	全部
(鸣镜流秘剑) 恐翁	下段	→→△○×.○○	上×5次	黑莲
村时雨	下段	○○.○	中上连打	黑莲
小侧移	任何	↑↑／↓↓		风闩／空蝉

剃刀

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
破面打	上段	△	上	
胴打	上段	○	中	
胫打	上段	×	下	
蹲下打	上段	→×	下	
后退面打	上段	←△	上	
左胴打	上段	↑○	中	
右胴打	上段	↓○	中	
踏前胴打	上段	→→○	中	
前冲上段打	上段	←→△	上	
疾走胴打	上段	←→○	中	
片手面打	上段	→→△	上	除了风／黑／萤
垂直打	中段	△	上	
斜打	中段	○	中	
右下摆扫	中段	×	下	
右踏前下摆扫	中段	→×	下	
后退小突刺	中段	←○	中	
左胴打	中段	↑○	中	
右胴打	中段	↓○	中	
突刺	中段	→○	中	
不知火	中段	→→○	中	
降打	中段	←→△	上	
逆斜打	下段	△	上	
胴打	下段	○	中	
胫打	下段	×	下	
踏前胫突刺	下段	→×	下	
打	下段	←○	中	
后退地面突击	下段	←×	下	
左胴打	下段	↑○	中	
右胴打	下段	↓○	中	
颜面击打	下段	←→△	上	
三段破面打	上段	△△.△	上×3次	全部
胴打返	上段	○○	中中	全部
斜打下摆扫	中段	○×	中下	全部
垂直打刃震	中段	△○	上上	全部
不知火返	中段	→→△	上	御门／辰美
突刺震	中段	←→○	中中	御门
(鸣镜流秘剑)送提灯	中段	←→△×.R1.×	上中下	御门
三方突击	下段	←→△○×	上中下	全部
茜紫电	下段	○○	中中	全部
红紫电	下段	×○	下中	全部
霞归	下段	←→○	下上	空弹／御门
弹后，再后退两步	中段	←←		御门／萤火

金槌

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
纵锤击	上段	△	上	
袈裟锤击	上段	○	中	
回旋足殴	上段	×	下	
后退纵锤击	上段	←△	上	
左袈裟锤击	上段	↑○	中	
右袈裟锤击	上段	↓○	中	
踏前纵锤击	上段	→→△	上	除了辰美
踏前袈裟锤击	上段	→→○	中	
踏前上锤击	上段	→→×	中	萤／辰出招后倒地
跳前纵锤击	上段	←→△	上	
跳前胴殴	上段	←→○	中	
纵锤击	中段	△	上	
袈裟锤击	中段	○	中	
足殴	中段	×	下	
后退横扫	中段	←○	中	
左袈裟锤击	中段	↑○	中	
右袈裟锤击	中段	↓○	中	
踏前纵锤击	中段	→→△	上	
踏前袈裟锤击	中段	→→○	中	

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
回旋跳前纵锤击	中段	←→△	上	
回锤击	中段	←→.○	中	
前进纵锤击	下段	△	上	
回旋胴殴	下段	○	中	
足碎	下段	×	下	
后退扫脚	下段	←×	下	
左回旋胴殴	下段	↑○	中	
右回旋胴殴	下段	↓○	中	
横锤击	下段	←→○	上	只限风闩／空蝉
重纵锤击	上段	△△.△.△	上×4	全部
袈裟胴殴	上段	○○	中中	全部
兜割	任何	→＋R2△	上	风闩
似我八	任何	→＋R2×	下	风闩／空蝉
楔崩	上段	→→△	上	辰美
楔打・双树流	任何	→＋R2△	上	辰美
袈裟纵锤击	中段	○△	中上	全部
袈裟包	中段	○△、○	中上中	全部
足碎纵锤击	下段	×△	下上	全部
前进二重纵殴	下段	△△	上上	全部
龙卷崩	下段	←→○	中×3	辰美
回猪	下段	○○○○	中×4	风闩

野太刀

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
叩斩	上段	△	上	
袈裟斩	上段	○	中	
膝碎	上段	×	下	
后退叩斩	上段	←△	上	
蹲下膝碎	上段	→×	下	
左袈裟斩	上段	↑○	中	
右袈裟斩	上段	↓○	中	
单手叩斩	上段	←→△	上	
袈裟回旋斩	上段	←→○	中	
真直斩	中段	△	上	
袈裟斩	中段	○	中	
扫脚	中段	×	下	
垂直叩斩	中段	→×	上	
后退横扫	中段	←○	中	
左袈裟斩	中段	↑○	中	
右袈裟斩	中段	↓○	中	
踏前斩首	中段	→→○	上	
真直叩斩	中段	←→△	上	
掬	中段	←→○	上	除了空蝉／御门
真直斩	下段	△	上	
膀扫	下段	○	中	
振上击	下段	×	下	
后退膝打	下段	←×	下	
胫不意打	下段	→×	下	
左胴打	下段	↑○	中	
右拼斩	下段	↓○	中	

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
踏前拼斩	下段	→→○	中	
踏前膝打	下段	→→×	下	
跳前真直斩	上段	←→△	上	除了空蝉
大回旋斩	下段	←→○	中	
虚空斩	上段	△△.△	上×3次	全部
袈裟二重斩	上段	○○	中中	全部
膝碎片手叩击	上段	×△	下中	全部
真直叩斩	上段	→→△	上	空蝉／御门
(鸣镜流秘剑)兜割	任何	→+R2△	上	空蝉／御门
燕落	中段	○○、→△	上上中	全部
掬胴扫	中段	←→○○	上上	除了空蝉／御门
晓天斩	下段	×△	下上	全部
十文字	下段	△×	上下	全部
胧月	下段	←△.攻击×4次	上×4次	空蝉
雄吕血	下段	××	下上	御门

西洋刀（セイヨーブレード）

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
垂直斩	上段	△	上	
贯	上段	○	中	
片手扫脚	上段	×	下	
后退垂直斩	上段	←△	上	
左垂直斩	上段	↑△	上	
右垂直斩	上段	↓△	上	
任侠斩	上段	←→△	上	
踏前单手回转斩	上段	←→○	中	
垂直斩	中段	△	上	
片手袈裟斩	中段	○	中	
片手下摆扫	中段	×	下	
后踏单手横削	中段	←○	中	
左袈裟斩	中段	↑○	中	
右袈裟斩	中段	↓○	中	
跳前片手面击	中段	←→△	中	
跳前片手突刺	中段	→○	中	
颜面打	下段	△	上	
回旋斩	下段	○	中	
上方斩	下段	×	下	
反斩	下段	←○	中	
后退上方斩	下段	←×	下	
左滑片手回旋斩	下段	↑○	中	
右滑片手回旋斩	下段	↓○	中	
踏前背面打	下段	→→○	中	
跳前降下突刺	下段	←→△	下	
片手垂直包	上段	△×△	上下上	全部
啄木鸟	上段	○○	中中	全部
(鸣镜流秘剑)蛇目	任何	→+R2R1×	下上	萤火／御门／辰美
片手三重袈裟斩	中段	○○.○	中中中	除了风闩
扇子返	中段	△×	上下	全部
跳前横扫	中段	←→○	中	萤火
绫女	中段	→→×	下	萤火

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
升舞·忍流	中段	→△	下上	萤火
鹿威面	下段	×△.△	下上上	全部
射狼	下段	←○△	下上	除了风闩
后手翻	任何	←←		萤火
后手翻两次	任何	←←←		萤火

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
前滚	任何	→→		御门／萤火
侧移	任何	↑↑／↓↓		辰美／萤火
后滚	任何	←←		萤火
后滚两次	任何	←←←		萤火

西洋剑（セイヨーツルギ）

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
垂直斩	上段	△	上	
掬上击	上段	○	中	
单手扫脚	上段	×	下	
后退垂直斩	上段	←△	上	
左掬上击	上段	↑○	中	
右掬上击	上段	↓○	中	
踏前垂直斩	上段	→→△	上	
踏前扫脚	上段	→→×	下	
跳前垂直斩	上段	←→△	上	
片手突刺	上段	←→○	中	除了黑莲／辰美
颜面叩击	中段	△	上	
片手袈裟斩	中段	○	中	
片手下摆扫	中段	×	下	
后退叩击	中段	←○	中	
左片手袈裟斩	中段	↑○	中	
右片手袈裟斩	中段	↓○	中	
雨流	中段	→→○	上	
垂直叩击	中段	←→○	上	
垂直斩	下段	△	上	
片手胴斩	下段	○	中	
突通	下段	×	下	
片手突刺	下段	←○	上	
退结	下段	←×	上	
片手足斩	下段	→×	下	
左片手胴斩	下段	↑○	中	
右片手胴斩	下段	↓○	中	
踏前扫脚	下段	→→×	下	
任侠斩	下段	←→△	上	
爽流	下段	←→○	上	
垂直片手胴斩	上段	△○	上中	全部
镰鼬	上段	△○○	上中中	除了风闩／空蝉
(鸣镜流秘剑)升舞	任何	→+R2×	下上	除了风闩／空蝉
(鸣镜流秘剑) 千本通	上段	←→○○○○○	上	黑莲／辰美
破车	上段	→→→○	中	黑莲／萤火
片手下摆回旋袈裟斩	中段	×△	下中	全部
乱斩	中段	×△.○	下中上	全部
观音斩	中段	○○.△	中中上	全部
(鸣镜流秘剑)观音通	中段	○○.△.×	中中上下上	除了风闩／空蝉
垂直任侠斩	下段	△△	上上	全部
菩萨斩	下段	→×○△	下中上	除了风闩／空蝉
楔打	下段	×△	下上	黑莲／辰美
前滚两次	上段	→→→		御门／萤火
踏前，再前滚	上段	→→→		辰美

骑士剑（骑士道ソード）

技名	架式	操作方法	攻击判定	备注及使用人
脑天砕	上段	△	上	
剃扫	上段	○	中	
膝砕	上段	×	下	
后退脑天砕	上段	←△	上	
左剃扫	上段	↑○	中	
右剃扫	上段	↓○	中	
踏前脑天砕	上段	→→△	上	除了风闩
踏前剃扫	上段	→→○	中	
踏前膝砕	上段	→→×	下	除了风闩
跳前脑天砕	上段	←→△	上	除了风闩／御门
白南风	上段	←→○	中	
脑天砕	中段	△	上	
锁骨砕	中段	○	中	
下摆扫	中段	×	下	
后退扫	中段	←○	中	
左锁骨砕	中段	↑○	中	
右锁骨砕	中段	↓○	中	
踏前脑天砕	中段	→→△	上	
踏前锁骨砕	中段	→→○	中	
踏前下摆扫	中段	→→×	下	除了风闩
回胴	中段	←→○	中	
头盖割斩	下段	△	上	
旋风斩	下段	○	中	萤／辰出招后倒地
掬上击	下段	×	下	
横扫	下段	←○	中	
后退膝砕	下段	←×	下	
左旋风斩	下段	↑○	中	
右旋风斩	下段	↓○	中	
片手破	下段	→→○	上	
飞身砕击天灵盖	下段	←→△	上	
回胫	下段	←→○	下	
水平两刃斩	上段	○○	中中	全部
膝砕颚砕	上段	××	下上	全部
脑天砕二连掬上击	上段	△△.×	上上下	除了萤火／辰美
山岚	上段	←→△	上上	风闩／御门
(鸣镜流秘剑)兜割	任何	→＋R2△	上	风闩／黑莲
(鸣镜流秘剑) 两式	任何	→＋R2×	下	风闩／黑莲
朱南风	上段	→→×	下	风闩
锁骨砕剃扫	中段	○○	中中	全部
八寻夕日	中段	○○.×	中中下	除了萤火／辰美
詹闩	中段	○○.△	中中上	风闩
头盖二连割	下段	△△	上上	全部
棋扫脑天砕	下段	←○△	中上	除了萤火及辰美
弹后，后退两步	中段	←←←		风闩／黑莲

CYBERBOTS

SS	厂商 CAPCOM	类型 FGT
	发售日 3月28日	媒体 CD-ROM+扩张卡

键功能

A1: 攻击1
A2: 攻击2
W: 武器攻击
B: 前冲

BLODIA组:

(1) BLODIA

冲击突刺 ↓↙←+A
裂风斜突 →↓↘+A
头顶速射 ←↙↓↘→+A2
碎石锁定 →↘↓+A2 (接近敌人)
EX暴烈乱舞 ↓↘→↓↘→+A



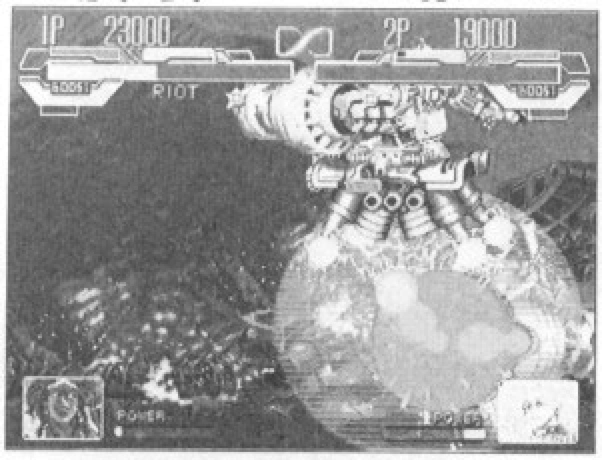
(2) SWORDSMAN

闪光剑 →↘↓↙←+A
螺旋散弹 ←↓↙+A (空中可)
强力压降 ↓↘→+A
EX旋风连斩 ↓↘→↓↘→A1A2(同时)



(3) RIOT

冲拳突 ↓↘→+A (空中可)
死亡拿碎 ←↓↙+A (敌人接近)
变形地钻 →↓↘+A (空中可)
地表闪电 →↘↓↙←+A
EX能源光球 ↓↘→↓↘→+A



REPOTS组

(1) REPOTS

狂飚冲击 ←↙↓↘→+A
卫星落击 ↓↙←+A
疾风铁爪 →↓↘+A
飞翔破坏投 ↓↓+A2 (接近敌人)
EX制裁之光 ↓↘→↓↘→+A



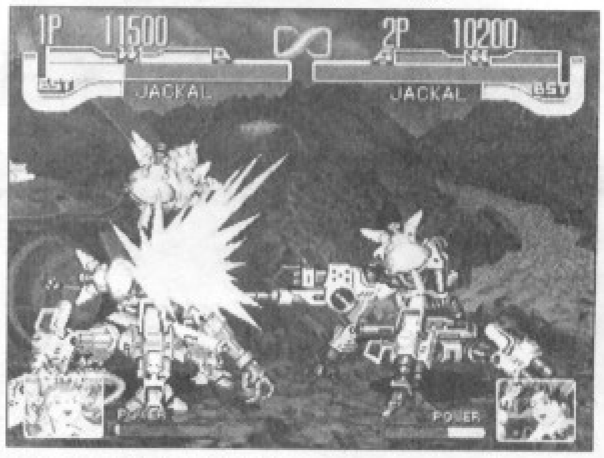
(2) LIGHTING

斜向激光 ↓↘→+A
滚动齿轮 ↓蓄↑+A
闪电护身 ↓↓+A1A2
EX电流风暴 ↓↘→↓↘→+A



(3) JACKAL

腾空旋转 ↓↙←+A (空中可)
激光速射 ↓↘→+A
空中连路 ↓蓄↑+A1A2 (同时)
光束网 ↓↘→+W或↓↙←+W (对空)
EX爆弹乱射 ↓↘→↓↘→+A



FORDY组

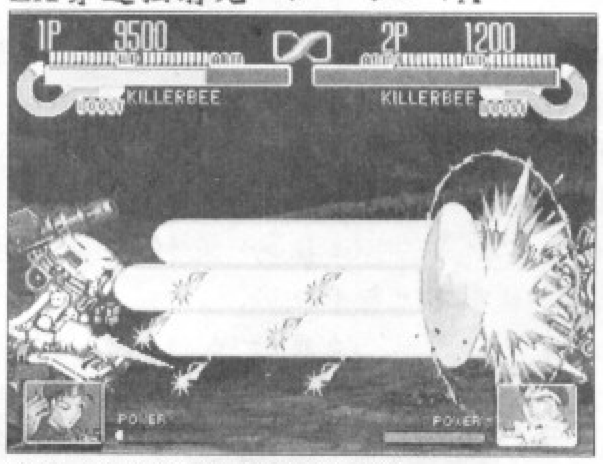
(1) FORDY

钻头前突 ↓↘→+A
悬空刃 →↓↘+A
冷冻射击 ←蓄→+A
EX悬空真空刃 ↓↘→↓↘→+A



(2) KILLERBEE

金钢钻头α ↓↘→+A
金钢钻头β →↓↘+A
杀手钢 →↘↓↙←+A
杀手拳 ←蓄→+A
EX穿透强射光 ↓↘→↓↘→+A



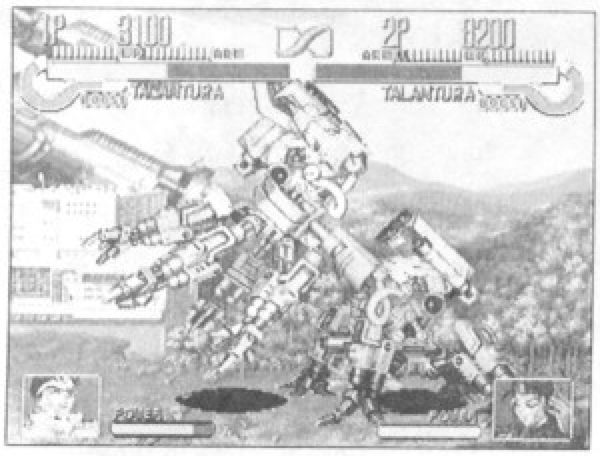
(3) TARANTURN

旋冲突 →↓↘+A (前进)
←↓↙+A (后退)
强力撞击 ↓蓄↑+A
强力重摔 ↓↘→+A (对地)

→↘↓+A（对空）

强力空袭 ↓↙←+A(使用强力重摔后)

EX宇宙引力摔 ↓↘→↓↘→+A



GULDIN组

(1) GULDIN

旋风拳 ↓↘→+A

飞翔旋风拳 ↓↙←+A

半身大车轮 →↓↘+A

EX烈火焚身 ↓↘→↓↘→+A



(2) VISE

暴力压碎 ↓↙←+A

致命三连摔 ↓↘→+A

台风追击 ↓↙←+A1或A2（使用致命三连摔后）

电磁重摔 →↓↘+A（接近敌人）

EX强化台风追击 ↓↘→↓↘→A



(3) CYCLONE

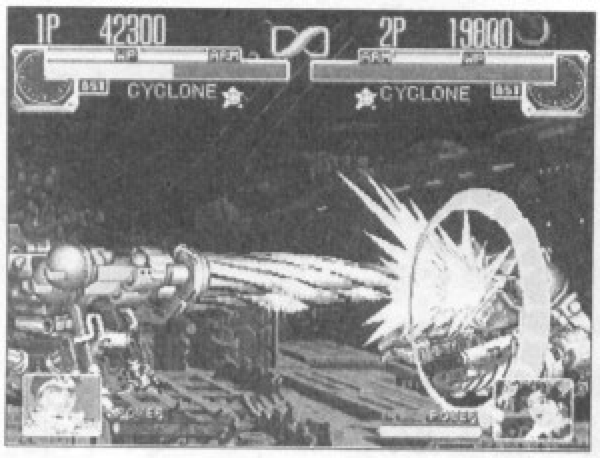
远程加农炮 ↓↘→+A

伸缩长钻 →←→+A（连打）

空中急降 ↓蓄↑+A

威力爆弹 ↓↙←+W（近）或↓↘→+W（远）

EX强化冲击钻 ↓↘→↓↘→+A



特殊机体

(1) SUPER 8

章鱼暴投 ←↙↓↘→+A（敌接近）

地表长斧 ↓蓄↑+A2

恶魔低打 ↓蓄↑+A1

强烈飞弹 ↓蓄↑+W

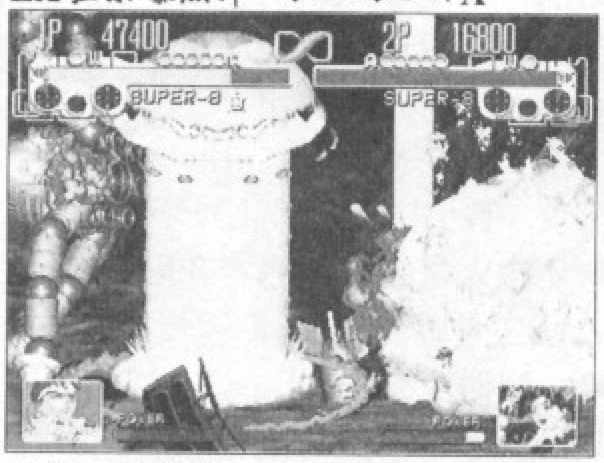
地狱飞弹 △1 ←↙↓↘→+W

△2 ↓↘→+W

△3 →↓↘+W

触手攻击 →↓↘+A1A2（同时）

EX狂杀爆烈弹 ↓↘→↓↘→+A



(2) GAITS

问答无用 →↓↘+A

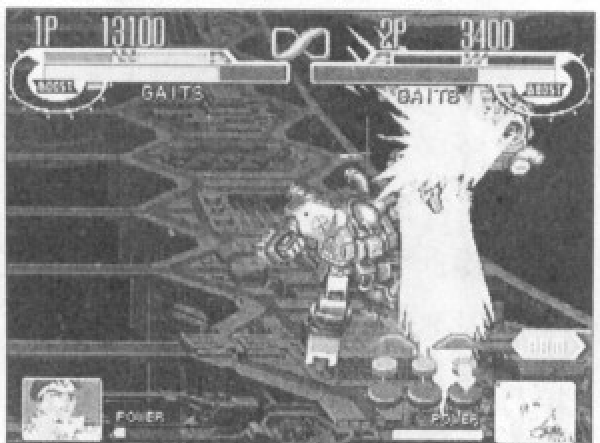
一网打尽 ↓↙←+A（敌接近）

一骑当千 ↓↘→+A

诸行无常 ←蓄→+A（敌身后）

←蓄→←+A（敌身前）

EX空前绝后 ↓↘→↓↘→+A



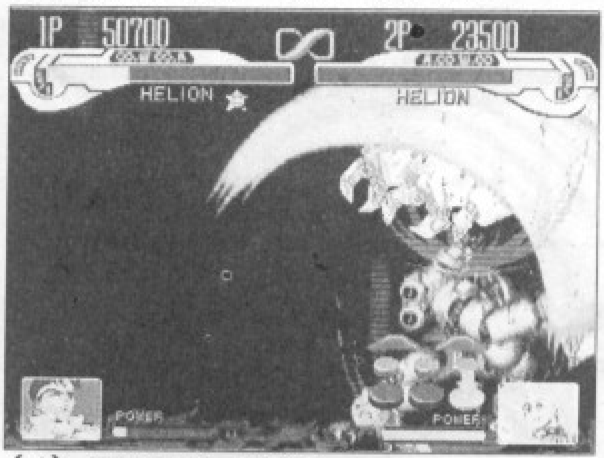
(3) HELION

蓝色轨迹 →↘↓↙←+A

上帝之惩罚 ↓↘→+A

空中俯冲 ↓↙←+A（空中可）

EX超能力强击 ↓↘→↓↘→+A



(4) WARLOCK

禁止之力量 ←蓄→+A

强力暴风雨 ↓↘→+W

幻影攻击α ←←+B→→+B

幻影攻击β →+A1.A2.A1.←

神圣牺牲品 ↓↘→+A

吸收能量摔（近敌）摇杆回转一周+A

终极牺牲品 ↓↘→↓↘→+A



(5) 零豪鬼

零豪波动拳 ↓↘→ A

零豪前撞 →→+A

零豪激光束 →↘↓↙←+A

零豪波动斩空拳 ↓↘→+A（空中）

零豪旋风脚 ↓↙←+A（空中可）

零豪升龙破 →↓↘+A

EX零豪升龙烈破 ↓↘→↓↘→+A

EX零豪真空波动拳 ↓↙←↓↙←+A

EX零豪天魔斩空（空中）↓↘→↓↘→W

EX零豪瞬狱杀 A1.A1→.W.B

EX零豪龙卷旋风脚 ↓↙←↓↙←W



注：零豪鬼及隐藏机体出现方法请参考秘技！

1～4月游戏超经典秘技

PlAY STATION

● **RAY STORM**

增加隐藏设定

使用NORMAL以上难度将ARCAPE或EXTRA模式CLEAR一次，之后再次选入OPTION设定模式，便会见到新增加的隐藏设定，其中包括：选关、最强武器状态开始游戏以及无限架次。

● **电光赛车**

选用隐藏超强赛车

首先，使用初开始游戏时的4辆赛车将游戏各CLEAR一次（不能接关），之后再次开始游戏时，便可以选择一辆超强车“VESTAL”；再使用“VESTAL”将游戏以NORMAL以上难度CLEAR一次（不能接关）后，再开始游戏时便可使用另一辆超级车“B—VESTAL”，注意每次结局后SAVE；使用任何车辆在“TIME ATTACK”模式中，和一辆名为“旋风”的赛车比赛，如果能在任何一条赛道中取胜，再次进入游戏时，便可使用超级车辆“旋风”。

● **神秘的日记**

自由观看画面及听配音

在标题画面中，将光标指向“NEW GAME”，再顺序输入L2、R1、L1、R2、L2、R1、L1、R2、×键，听到特别的声音后按○键进入游戏，便可自由观看游戏中原来不出现的暗黑怪物。在标题画面中，将光标指向“NEW GAME”，再顺序输入R2、L1、R1、L2、R2、L1、R1、L2、□键，听到特别的声音后按○键进入游戏，便可选看游戏制作开发人员名单。

● **METAPHLIST—ux2297**

听音乐模式

在游戏公司名称出现时，按住1P手柄的L1和R1键不放，待画面变换后，便可进入音乐机能模式，并可任意选曲。

● **刺激网球赛**

隐藏的场地

在游戏中，首先用全部六人将“STORY MODE”CLEAR一次后，再次进入“VS MODE”中，便可选择五种隐藏的场地。

● **Q版赛车2**

隐藏的谜之商店

在“SPRINTRACE”模式中，将所有赛道以前3名之内的名次胜出。在“WORLD GRANDPRIX”模式中以总合成绩前三名以内胜出，“SPRINTRACE”模式中的三条新赛道便会出现，再以前三名以内的名次以内进入“SUPER GRANDPRIX”模式，并以总合成绩前三名以内胜出，之后回到“CHORO Q”街市中的城顶最上阶段，按1P手柄△、□、→、←的顺序输入指令，听到声音后便可进入谜之商店。

● **超时空要塞VF—X**

1.回复技传授

在战斗画面中，按住2P手柄的SELECT键，再按○键七回，△、□、×的顺序输入，成功后便会回复“MISSILE”能量。在战斗画面中，按住2P手柄的SELECT键，再按□键七回，△、○、×的顺序输入，成功后便会回复技术点。

2.随意再换视点

游戏进行中，任意时候按2P手柄的各键，便能更换对应视点。

十字键的↑：以自机为中心作上回转移动。

十字键的↓：以自机为中心作下回转移动。

十字键的←：以自机为中心作左回转移动。

十字键的→：以自机为中心作右回转移动。

△键：向上方向垂直移动

×键：向下方向垂直移动

□键：向左方向平行移动

○键：向右方向平行移动

L1键：自机接近的视点。

L2键：自机较远离的视点。

R1键：自机更远离的视点。

R2键：自机更接近的视点。

START键：变回通常的视点。

3.进入隐藏模式

先在游戏中随意记忆，再退回标题画面，然后选择继续，并同时按住SELECT、○键不放，决定LODE FILE，如果画面长时间变黑，放开○键，继续按住SELECT键不放之后顺序输入○、×、□、△、○、×、□、△键，如果操作正确便可进入隐藏模式。

● **叮当2—SOS国冒险**

选听BGM音乐

在游戏设定菜单画面中，按住R1键再同时按△键，成功后便可见到新选项，其中可选择喜爱的BGM音乐。

● **WWF摔角在你家**

超强攻击方法

在游戏进行中，先暂停(PAUSE)，然后顺序输入1P手柄的↑、↑、L1、L2、↓各键，之后再解除进入游戏，便可用通常攻击重击对手。

● **破坏竞技2**

自由选择赛道

在“CHAMPIONSHIP”模式的签名画面中，签入“MAC SRPOO”的名字，进入游戏选择模式画面后，再选择“PRACTICE”模式，这样，原本不能选择的赛道上的红色标记会消失，可以自由选择多条赛道。

● **忍者查查丸·鬼斩忍法贴**

无敌及选关

在标题画面中，顺序输入←、△、□、×、○键，再开始游戏，便可在游戏中呈无敌状态，不过仍然

会摔死。在标题画面中，顺序输入←、←、→、→、○键，便会进入选关画面，并可以配合无敌秘技同时使用。

● **SD高达战记G**

壁纸变化

在游戏的OPTION模式中，按住1P手柄的L1及R2键，便会有三种壁纸变化，可随意选择。

● **3D铁板阵/G+**

1.使用隐藏角色

在标题画面中，同时按住1P手柄的←、○、×键，再按开始键，进入游戏后，便会发现自机变成了“平八”。在标题画面中，同时按住2P手柄的→、○、×键，按开始键，进入游戏后便会发现自机变成了“保罗”。

2.更换自机形态

在标题画面中，同时按住1P手柄L1、L2、R1、R2、SELECT键，再按开始键，进入游戏后，便会发现自机的颜色变为黑色，形态也有所改变。

● **魔法王国历险记**

选关PASSWORD

这是款难度较高的动作游戏，在密码选择“ENTER PASSWORD”画面中，输入“AHICBAJE”，便可随意选择1至10关中任意一关，但想打爆还需多练习。

● **古墓历险**

随意使用武器

在游戏中暂停，进入“TOOLS”画面中，顺序输入L1、R1、L2、R2、L2、R1、L1、SELECT键，便可一瞬间内得到所有武器，并可无限使用。

● **巨大游乐园**

增加功能选项

在游戏“OPTION MODE”中，将光标指向“EXIT”处，顺序输入1P手柄的R1、R2、L1、L2、R1、L2、○键，便会进入“TEST MODE”中，在这里有选关、观看片头、观看结局等多种重要选项。

● **便利店商战**

最后的隐藏试练和地图

在将游戏的三个等级分别CLEAR一次之后（有几个人能做到？），再次进入游戏便会出现隐藏的“极上”超难度，并且还会有隐藏的地图画面出现。

● **恶魔城X-月下夜想曲**

1、使用前作中主角

首先要将游戏以完美结局CLEAR一次，然后在有记忆的情况下重新开始游戏、并签入“RICHTER”的名称，这样进入游戏后便可使用制作中的主角西蒙来开始游戏。

2、特殊签名的作用

在持有真结局记忆的情况下，开始新游戏，并签入“AXEARMOR”的名字，进入游戏就会得到一件斧兵铠甲。如签入“X.X!V ` `Q”的名字，进入游戏后，便会发现运值增至最高，但其它能力却很低。

● **高速公路**

选用隐藏赛车

首先，将最初的3条赛道通过，便会出现“Championship”模式，如果能在此赛中战胜对手“HIZONDE”，便可使用他进行比赛，并会出现“REUERSE Championship”的赛道，和“ACIER”的对手比赛，并取胜，就可使用“ACIER”进行以后的比赛。

● **分裂核战争**

1、选关密码

在“PASSWORD”画面中，鉴入以下的密码，便可选喜爱的版面进行游戏。

难易度NORMAL级别的密码如下：

2关：□△×○○△××○□×□
3关：△×○○××△○○×△△
4关：○×△□○○×△×△□□
5关：×○△○□×××○○○△
6关：△×○○××□○○×△×
7关：○○×△△○□××△□△
8关：○□△△×○×○×△××
9关：□×○○××□△○△○○
10关：×○○△□×△□□△△□
11关：○△××○○××△○□○
12关：○□△○×△×△○×○□
13关：×××○○△○×○□×○

难易度：HARD级别的密码。

2关：□△×○○△×△○××□
3关：×△○○□×○□△×△△
4关：○△△○○××△△×□□
5关：×○○□□××□△○○△
6关：△△□○××○○△×△×
7关：△○×△○□□××○□△
8关：△□△△×○×○△△××
9关：□□□○××□△○△○○
10关：□○□△□△△×□△△□
11关：△△×□□○×△△○□○
12关：○○△△×△□△□×○□
13关：×△□△△△○□□□×○

2、方便的秘技

在地图画面中，顺序输入△、×、×、○、×、△、□、□键，成功后游戏者的体力便会完全恢复。在地图画面中，顺序输入×、□、△、△、×、○、△、×键，成功后游戏者的剩余弹药数便会完全恢复。在地图画面中，顺序输入○、○、□、○、△、×、×、○键，成功后进入游戏便会处于无敌状态。在地图画面中，顺序输入□、△、□、□、○、□、○、△键，成功后进入游戏便会拥有全部武器。

● **NBA JAM加强版**

使用隐藏队伍

在游戏的签名画面中，签入“JBP”和“MAY 17”的字样，这样，在游戏的选队画面中便可选用隐藏的球队。

● **开心鬼太郎**

观看MOVIE片段

在游戏的OPTION画面中，按住1P手柄的△键，再顺序输入十字键的↑←↓→↑←↓→（逆时针），便会进入CG MOVIE选择画面，共有三十多段动画片段，可随喜欢选看。

● **天地无用！连锁必要**

出现赠品模式

在标题画面中，同时按住2P手柄

的L、R键不放，再按1P手柄的START键进入游戏，便会发现菜单中出现了赠品模式。

● **I.Q智力测试**

自动演示模式

在选择模式中，将光标随意指向某一选项，同时按住R1、L1键，再按○键决定，便可进入自动演示模式，可自由选择任意一关。

● **全垒打实战棒球2**

1.选择隐藏队标

在任意制作球队的模式中，原本只可以选用5种队标，但如果在选择队标画面中，同时按住L2、R2、SELECT键，再按START键，便可选择隐藏的球队队标。

2.增加球队资金

在选手资料画面中，原本只有15亿资金，但如果同时按住L2、R2、SELECT键，再按START键，成功后会听到声音，并会使资金增加至20亿。

● **格斗冲击**

使用人物外形改变

在标题画面中，如果按方向键"→"10次，听到响声后，角色会变成"纸片人"。如果按方向键"←"10次，听到响声后，角色会变成"竹节人"。如果按"SELECT"键10次，听到响声后，角色会变成"巨人"。确定人物后，按住"×"键不放，便可使用"迷你人"。

● **TOBAL 2**

改变角色大小

在除迷宫模式以外的任何模式中，选择人物时同时按住L2、R2键，再按○键决定，直至进入游戏再放开，便可在试合中按L2、R2键使人物随意放大或缩小。

● **铁拳2**

选看所有CG画面

首先在主机上只插入1P手柄，并插入一个存有全26人的记忆，在"NAMCO"公司名出现的时候，按住1P手柄的　、O、X、SELECT键不放，直至"NAMCO"字样消失，便可进入选看CG模式。

SATURN

● **咖喱方块SUN**

1.使用隐藏人物

游戏选择画面中，选择人物时，将光标指向"魔导物语"的主人公"アルル"，然后按住START决定人物，便可使用隐藏人物"カーバンクル"，是《咖喱方块》FANS们喜爱的角色。游戏选择画面中，选择人物时，将光标指向"アルル"右边的"シェゾ"，然后按住START决定人物，这回则可使用隐藏人物" サタン"。游戏选择画面中，选择人物时，将光标指向"ゾウ大魔王"(大象)，然后按住START决定人物，则可将全员变身成为"ゾウ大魔王"。游戏选择画面中，选择人物时，将光标指向"ルルー"然后按住START决定人物，便可使用隐藏角色"カーリル"。在游戏选择画面中，选择人物时，将光标指向"トラコケンタウロス"然后按住START决定人物，便可选用"怪鱼"及"青蛙"，真是奇怪的角色。

2.增加CG数量

首先将SATURN主机的内部时间调至XX年2月14日，然后进入游戏选择OPTION设定，便发现新项目"アトリエ新登场"，之中有大量新加入的CG图片，另外，将内部时间调至XX年1月1日、3月3日、5月5日，以及每月24日，都可见到不同的CG图片。

● **超级摩托车大赛TT**

1.骑着羊比赛

在选择使用"自动档"及"手档"的选择画面中，顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、Z、Y键，听到羊的叫声后便获成功，开始游戏后，便会发现比赛中的车辆全变成了羊。

2.超级赛车登场

在选择模式画面中，同时按住L、R、X、Y、Z进入游戏，便可使用三辆隐藏超强赛车进行比赛。

3.选择音乐模式

在ARCADE MODE的选择赛道画面中，同时按住X、Y、Z键，成功后画面左下角便会出现乐曲名称字样，可随意选听。

● **首都高速'97**

使用隐藏赛车

在"环状线外回"、"环状线回"和"高速湾岸路"三条赛道中战胜土屋圭市驾驶的赛车后，便可使用隐藏的老爷车"TYPE-V · W"。

● **梦游美国巡回版**

1.未来赛车

在"GENTLEMEN STAR YOUR ENGINES"的画面表中，按住方向键左斜上、R开始游戏，进入游戏后自己的赛车便会浮在空中，变为悬浮赛车，好处是超车时不会与其他赛车发生碰撞。

2.选择隐藏车辆

在模式选择的画面时，同时按住X、Y、Z、R键，按C键决定，便可选用隐藏赛车"DAYTONA"。在模式选择的画面时，同时按住X、Z、L键，按C键决定，便可选用隐藏生物"UMA"。在模式选择的画面时，同时按住X、Z、L、R键，按C键决定，便可选用隐藏生物"UMA2"。

3.使赛道左右反转

在选择赛道的画面中，按住X、Y、Z键，再按C键决定赛道，这样当进入游戏中，将能见到与平时左右相反并对称的新赛道。

4.对战乐趣增加

在"TIME ATTACK"模式中，选择赛道圈数的画面出现时，同时按住X、Y、Z键，再按C键决定，进入游戏中，便可看到开发游戏者比赛时程序中车辆成绩的残像，你能超过他吗？在"LINK BATTLE"模式中，选择赛道画面出现时，同时按住L及X键，决定赛道，进入游戏中便会发现除通信对战以外的一台神秘赛车。

5.背景变化

在读入画面"GENTLEMEN

START YOUR ENGINES”时，当按住X及Z键时，便出现朝阳的背景，其他方面，X键是夕阳傍晚，Y键是夜晚，X及Y是有灯光照明的夜晚，Z键是炎热的夏季。

● **樱花大战—花组对战**

1.活用前作的记忆

如果你还保留有《樱花大战》的CLEAR记忆，就请将这个记忆COPY到SS主机本体记忆区内，这样，进入《樱花大战～花组对战～》游戏后，你便可在宝石选择种类中多选择一种人物头像形状的宝石。当然，头像中的人物是哪个人，就要看在《樱花大战》游戏中是哪个女孩向你告白了。

2.选用隐藏人物

在模式选择画面中，同时按住L、Z键之后再按C键决定，便可选用隐藏角色“藤枝あせめ”和“帝剧3人娘”，同时按住R、X键，再按C键决定，便可选用隐藏角色“米田支配人”。

3.特定选关

在一人专用的ルール模式中选择パズル，同时按住方向键的→、R键，按A键决定，进入游戏中便可在第1-50关中随意选择。在一人专用的ルール模式中选择パズル，同时按住方向键的→、R、Z键，按A键决定，进入游戏中便可在第51-90关中随意选择。

● **泡泡龙3**

增加背景的变换种类

在标题画面中，顺序输入1P手柄的A、←、→、A键，成功后在画面右下角便会出现一只小泡泡龙，进入“ARCADE MODE”中，便会有多种背景变换。

● **钢铁战士**

1.使用隐藏角色机体

首先将游戏难度定至难度4级以上，分别使用“千代丸”、“シェイト”、“デビロット”三人将游戏CLEAR一次（中途可以续关），便可使用隐藏的三种机体——“GAITS”、“HELION”和“SUPER 8”。

2.使用超强人物机体

首先将游戏难度设定至难度4级以上，然后使用任意一人驾驶任何一种机体在不续关的情况下将游戏CLEAR一次，便可使用隐藏的超强人物“零豪鬼”。

● **高山滑雪**

使用隐藏对手

首先将游戏难度设定在“LEVEL 5”，然后在初级赛道比赛中获得胜利，便会出现隐藏的对手与你比赛，如果战胜对手，在选择人物时，便可同时按住L、R键再按C键决定，便可选择具有高强实力的隐藏对手比赛。

● **职业棒球联盟’97**

1.公开赛模式

模式选择画面中，按住1P手柄的X、Y、Z键，再按START键决定，便可进入“1P VS CPU”、“1P VS 2P”和“CPU VS CPU”三种模式的“OPEN”公开赛中，但要注意，如果没有插入2P手柄，秘技便不会成功。

2.雨天比赛的方法

在积分表画面中，先将光标指向“试合开始”，再同时按住L、R、Y键再按C键决定，便可在雨天进行比赛。

● **心灵咒杀师·太郎丸**

变换人物颜色

在游戏选择人物画面时，按住方向键↑后决定人物，便可使用同以往不同颜色的人物。

● **爆破刑事**

迷你游戏中船只增加

在标题画面中，将光标指向“DEEP SCAN”，同时按住X、Y、Z键进入游戏，会发现有大量潜艇出现！

● **高达外传Ⅲ**

MODE增加

首先要在SATURN主机内部本体记忆中保留《外传Ⅰ》以及《外传Ⅱ》的记忆，然后开始游戏，并将游戏CLEAR一次，再次开始游戏时，便可出现新增加的模式“SIMULATOR”，如果再能将“SIMULATOR”模式CLEAR一次，并各关均获得A级评价，便可和初代的高达（RX—78—2）对战，此外，还可以见到《机动战士外传》系列中共11种机器人。

● **神凰拳**

1.使用隐藏角色。

先将游戏以难度4以上级别打爆一次，并记忆，之后在选人画面中，分别在“SUSANO”、“酒天童子”、“弁天”处按START键来决定人物即可使用三名关底人物来进行游戏。

2.观看出招表

游戏对战中，先暂停后，再按A键，便可观看人物出招表。

● **V GOAL’97**

1.隐藏现场解说

当“SEGA SPORTS”出现时，同时按住L、R键不放，直至标题画面出现，便可选用隐藏的另一种语言的现场解说。

2.奇特的球队

先选择以明星联队为阵容的PK战，试合开始前队旗出现时，同时按住1P手柄L、R、Y、A、C键，进入游戏中，会发现1P的队员全变成守门员，而2P队员全变成裁判。

3.隐藏的裁判

试合开始前的队旗出现时，同时按住1P手柄的L、R、X键，直至画面结束，进入游戏后，会发现裁判的发型改变了。

● **大航海时代Ⅱ**

轻易获取大量金钱

首先装备武器、防具，然后到武器店去出售，之后会发现虽然装备已解除，但却仍然在自己手中，而金钱却增加了。反复以上办法，便可轻松赚到巨额金钱。

● **鬼马小精灵**

移动加速

在道具选择画面中，同时按住R、B键，重新进入游戏中，移动速度便会提高。

'97年鉴(上)

1～4月游戏目录表

PLAY STATION

1月

10日	饿狼传说REALBOUT	FGT	SNK
	极速之路	RAC	SAMMY
	鲁邦三世～再会魔王城～	AVG	ASMIK
	王牌挖金	PUZ	DOUGLAS
	NFL冰上曲棍球'96	SPT	VIRGIN
	游戏达人2	TAB	SUNSOFT
	RAY STORM	STG	TAITO
	钱币方块	PUZ	VIRGIN
	七喜小子	ACT	VIRGIN
	桑普拉斯网球	SPT	VIRGIN
	回转方块UP	PUZ	J·WING
	一发逆转～老虎机传说～	TAB	PAW
	街道赛车EX	RAC	UBISOFT
	究极空翼	SLG	PACK IN SOFT
17日	魔术系谱	SLG	ASMIK
	上海之长城	PUZ	SUNSOFT
	光电赛车	RAC	TAITO
	圣教徒的徽章	PUZ	MEDIAWORKS
	职业棒球联盟	SPT	EA·VICTOR
	F－1方程赛车模拟经营	SLG	COCONUT JAPAN
	神秘日记	AVG	TEAMBUGHOUSE
24日	恐怖新闻	ETC	YUTAKA
	山崖最高速赛车	RAC	ATLUS
	开心鬼太郎	AVG	BANDAI
31日	最终幻想VII	RPG	SQUARE
	I．Q智力测试	PUZ	SCE
	极地奔驰	RAC	VIC东海
	星际战争	STG	BPS
	METAPHLIST-ux2297	STG	ADM
	职业麻雀·牌神	TAB	AQUES
	金属战士／XO	ACT	ACCLAM

2月

7日	呃痛！诅咒游戏	AVG	DEA FACTORY
14日	刺激网球赛	SPT	TEARS
	蝙蝠侠3	ACT	ACCLAIM
	魔毯	STG	EA VICTOR
	三国志V	SLG	KOEI
	三国志孔明传	SLG	KOEI
	巨大的游乐园	STG	SKY THINK
14日	古墓历险	AVG	VICTOR SOFT
	壮志凌云	STG	MEDIA QUEST
21日	WWF摔角在你家	FTG	ACCLAIM
	宝魔猎人全集	ETC	ASMIK
	星际战争3000	STG	IMAGINEER
	天下制霸	SLG	IMAGINEER
	忍者查查丸～鬼斩忍法帖～	ACT	JALECO
	Q版赛车2	RAC	TAKARA
	破坏竞技2	RAC	SCEI
	叮当2～SOS国～	ACT	EPOCH社
	GUN SHIP	SLG	MEDIA QUEST
28日	静寂的水深～螺旋之相克～	SLG	VARIA
	WORMS	SLG	I'MAX
	NBA JAM 加强版	SPT	ACCLAIM
	太空也入樽	SPT	ACCLAIM
	海腹川背·旬	ACT	XING
	NBA LIVE'97	SPT	EA VICTOR
	全日本GT选手权MAX	RAC	KANEKO
	三国无双	FGT	KOEI
	超时空要塞VF－X	STG	BANDAIVICTOR
	NAMCO收藏集5	合集类	NAMCO
	钝色的攻防～32人的战车长～	SLG	SHANGRI-LA
	专职骑师R	SLG	ASMIK
	格斗王冠	FGT	CINEMA SUPPLY
	九龙风水传	AVG	SME
	秘密基地	SLG	ASREC 21
	3D超感观弹珠台	TAB	VIRGIN
	3D立体棒球	SPT	BMG VICTOR
	拉斯维加斯2	TAB	IMAGINEER
	沙漠行动	SLG	EA VICTOR
	天使帝国	SLG	KOEI

3月

7日	屠龙枪神	STG	KONAMI
14日	怀旧收藏集	ACT	CAPCOM
	钓鱼甲子园2	SLG	KING RECORPS
	约束的爱	SLG	RIVERHILL SOFT
	救援24小时	RAC	CSC MEDIART
	地底世界	RPG	EA VICTOR
	武士之剑	FGT	SQUARE
	魔法少女	SLG	PIONEER LDC
	超级高尔夫挑战	SPT	VAP
20日	女王之路	SLG	ANGEL
	洛克人赛车	RAC	CAPCOM
	战区51	STG	SOFTBANK

20日	海底宫之谜	AVG	TAKARA
	三国志回归版	SLG	KOEI
	恶魔城X～月下夜想曲～	ACT	KONAMI
	SD高达战记G	SLG	BANDAI
	便利店商战	SLG	HUMAN
21日	PGA高尔夫大赛'97	SPT	EA VICTOR
	最终幻想Ⅳ	RPG	SQUARE
	超级机器人射击战	STG	BANPRESTO
	卡通赛车·USA版	RAC	SCE
27日	3D赛马育成	SLG	KONAMI
	心跳回忆～藤崎诗织～	ETC	KONAMI
28日	新机器人大战～资料设定篇～	ETC	BANPRESTO
	方程赛车冠军战	RAC	EA VICTOR
	花札、麻雀、浪漫曲	TAB	日本物产
	心跳女子棒球学园	SLG	XING
	BOY BE…	SLG	讲谈社
	旅途的商人	SLG	SME
	生存之战	FGT	TOMY
	3D铁板阵/G+	STG	NAMCO
	格斗军刀	FGT	BANDAIVISUAL

4月

11日	全垒打实战棒球2	SPT	BANPRESTO
	分裂核战争	STG	INTERPLAY
	新模拟公园	SLG	EA VICTOR
	天使帝国特别篇2	SLG	KOEI
	日本史～革命儿织田信长～	SLG	KOEI
	暗黑猎手(上)～异次元学园～	ETC	KOEI
	雷电DX	STG	SEIBU开发
	街头运动'97	SPT	SCE
	阿兰多拉	A·R	SCE
	绿野高尔夫球	SPT	NAXAT
	SD快打Ⅵ	ACT	BANPRESTO
	爆走猎人	AVG	BANPRESTO
	预备！和你说	SLG	HUMAN
	赛马法则'97VOL.1	ETC	SHANGRI-LA
18日	翼之勋章	SLG	SCE
	世界首富	SLG	TGL
	QUDVADIS银河战役	SLG	GLAMS
	大冒险DELUXE	SLG	SOFT OFFICE
	台球酒吧	TAB	DATA EAST
	狂野狼群传说	RAC	日本物产
	高速公路	RAC	PD
	正义之纹章2	S·R	YANOMAN GAMES
25日	妖精日记	SLG	ASK讲谈社
	砂地拉力赛'97	RAC	VIRGIN
	3D立体台球	TAB	INTERPLAY
	首都高速赛车R	RAC	元气
25日	漫画世界	AVG	JALECO
	TOBAL2	FTG	SQUALE
	加米拉2000	STG	大映
	格斗冲击	FTG	TAITO
	来自TILK海的少女	S·R	TGL
	PAL神犬传说	RPG	东北新社
	秘宝王	SLG	VARIA
	极速飞奔	RAC	REX
	圣痕～光与暗的圣王女～	RPG	TAKARA
	乌鸦	ACT	ACCLAIM
	动物战棋	SLG	INBORORE

SATURN

1月

10日	王牌挖金	PUZ	DOUGLAS
	疯狂拳击	FGT	吉本兴业
	七喜小子	ACT	VIRGIN
	NHL冰上曲棍球	SPT	VIRGIN
	歌坛明星录～安室奈美惠～	ETC	SEGA
14日	天外魔境～第四默示录～	RPG	HUDSON
17日	立体弹珠台	TAB	VIRGIN
	天地无用～登校无用～	ETC	XING
	迅雷风暴	STG	TENCHNOSOFT
	时空少女与忍者疾风	ACT	JALECO
	心灵咒杀师～太郎丸～	ACT	TIMAWARNER
	洛克人8	ACT	CAPCOM
	秘密仓库	SLG	HUMAN
24日	超级赌城特别篇	TAB	COCONUT JAPAN
	古墓历险	AVG	VICTOR SOFT
	梦游美国巡回版	RAC	SEGA
	爆破刑事	ACT	SEGA
31日	终极警探三部曲	ACT	SEGA
	3D职业棒球	SPT	BMG VICTOR
	三国志回归版	SLG	KOEI
	立体自由搏击	FGT	XING
	立体蚂蚁王2	ACT	SEGA

2月

7日	见习少女警官S	SLG	PACK IN SOFT
	战区51	STG	SOFTBANK
	模拟动物园	SLG	SOFTBANK
	苍穹红莲队	STG	EA VICTOR
14日	恐龙岛	ETC	GAME ARTS
	同屋～井上凉子～	SLG	DATAM·POLYSTAR
	蝙蝠侠3	ACT	ACCLAIM

14日	咖喱方块SUN	PUZ	COMPRE
	神话方块	PUZ	TAITO
	樱花大战～花组通信～	ETC	SEGA
	电梯大战・续	ACT	VING
	新世纪纪念版	SLG	SEGA
21日	WWF摔角在你家	FGT	ACCLAIM
	SEGA AGES～梦幻之旅～	STG	SEGA
	高山滑雪	SPT	PONY CANYON
	重装机兵2	ACT	NCS
	超舷战士	FGT	VIC东海
28日	暗夜之门～音响篇	ETC	SONNET
	自杀仔・续	PUZ	BANPRESTO
	砌图风波	TAB	YANOMAN GAMES
	NBA JAM 加强版	SPT	ACCLAIM
	太空也入樽	SPT	ACCLAIM
	首都高速赛车'97	RAC	IMAGINEER
	SEGA AGES～回机收藏集～	ETC	SEGA
	超级高尔夫球	SPT	T&E SOFT
	天地无用～连琐兴要～	PUZ	PINEER LDC
	天使帝国	SLG	KOEI

3月

7日	高达外传Ⅲ	ACT	BANDAI
	屠龙枪神	STG	KONAMI
	新世纪2	SLG	SEGA
	东京保卫战	STG	NAXAT
	优骏～骑师之路～	SLG	VICTOR SOFT
14日	WORMS	SLG	I'MAX
	世界大冒险	RPG	翔泳社
	V GOAL'97	SPT	SEGA
	摩托车大赛TT	RAC	SEGA
20日	便利店商战	SLG	HUMAN
	心跳回忆选集～藤崎诗织～	ETC	KONAMI
28日	圣夜物语REMIX	RPG	MEDIA WORKS
	卒业～结业纪念～	SLG	小学馆
	远方的故事～破亡之舞～	SLG	ANGEL
	空手行动2001	ACT	XING
	钢铁战士（纪念版）	FGT	CAPCOM
	三国志孔明传	SLG	KOEI
	大航海时代Ⅱ	SLG	KOEI
	樱花大战～花组对战～	PUZ	SEGA
	职业棒球'97	SPT	SEGA
	泡泡龙3	PUZ	TAITO
	怪物方块	PUZ	DATT JAPAN
	龙王战记	RPG	DATAM POLYSTAR
	梦幻钓鱼记	SLG	MAKE SOFTWARE

4月

4日	合金弹头	ACT	SNK
	神凰拳	FGT	SAURUS
	QUDVADIS2～惑星强袭～	SLG	GLAMS
	天使帝国特别篇2	SLG	KOEI
	日本史～革命儿织田信长～	SLG	KOEI
	暗黑猎手（上）～异次元学园～	ETC	KOEI
	台球酒吧	TAB	DATA EAST
	新海底军舰	SLG	ASCII
11日	新模拟公园	SLG	EA VICTOR
18日	逆鳞弹	STG	VIRGIN
	山崖赛车王2	RAC	ATLUS
	东京SHADOW	AVG	TAITO
	鬼马小精灵	ACT	INTERPLAY
	漫画世界	ETC	JALECO
	命令与征服	SLG	SEGA
	空中目标	STG	SEGA
	魔法王国历险记	ACT	BANDAI
	黑色黎明	STG	VIRGIN
	钓鱼大赛2	SLG	VICROR SOFT
	海洋生物拼图	ETC	增田屋
	玩具拼图	ETC	增田屋
	乌鸦	ACT	ACCLAIM
	妖精猎手	AVG	ALTRON

SUPER FAMICOM

1月

15日	打砖块 再来一次	PUZ	TAITO
21日	系井重里的钓鱼讲座	SLG	任天堂
31日	青龙传～二人的勇者～	RPG	T&E SOFT
	职业棒球明星	SPT	文明脑
	迷宫探险	RPG	ASCII
	水晶方块	PUZ	ASCII
	模拟禁区	SLG	ASCII

2月

28日	超级炸弹人5	ACT	HUDSON
	忍者乱太郎3	ACT	文明脑

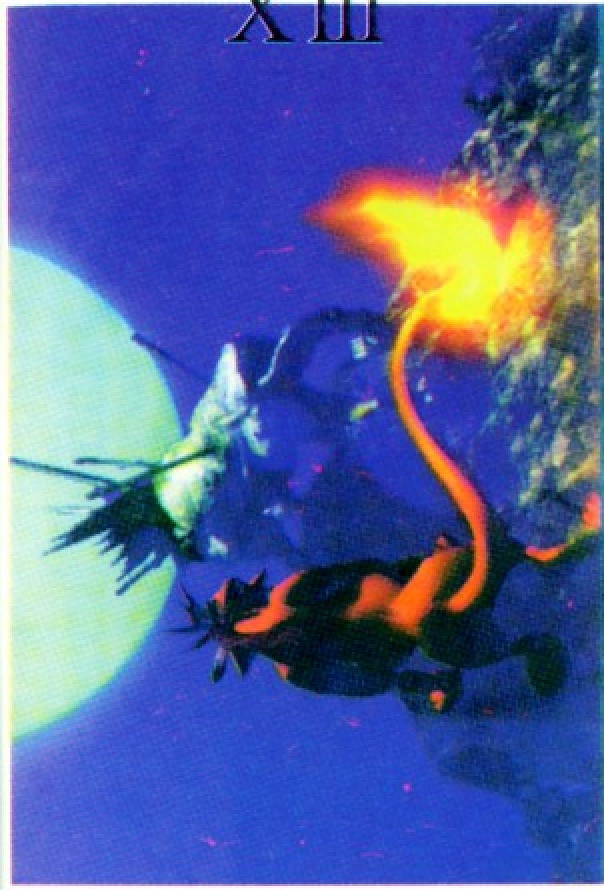
3月

7日	疯狂三宝贝	ACT	KONAMI
14日	超级麻雀没满Ⅱ	TAB	VAP
20日	实况超级棒球3'97年春	SPT	KONAMI
28日	未来战士	RPG	ASCII
	暗黑贵族	RPG	ASCII
	本格麻雀・撤万	TAB	NAXAT
	极乐游园地	ACT	VAP

4月

18日	职业麻雀"兵"	TAB	文明脑
25日	职业棒球热斗方块	PUZ	COCONUT JAPAN

RED XIII



Tifa Lockhart



Barett Wallace



Aerith Gainsborough



Cloud Strife



Sephiroth



Cid Highwind



Vincent Valentine



Cait Sith



Yuffie Kisaragi




FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

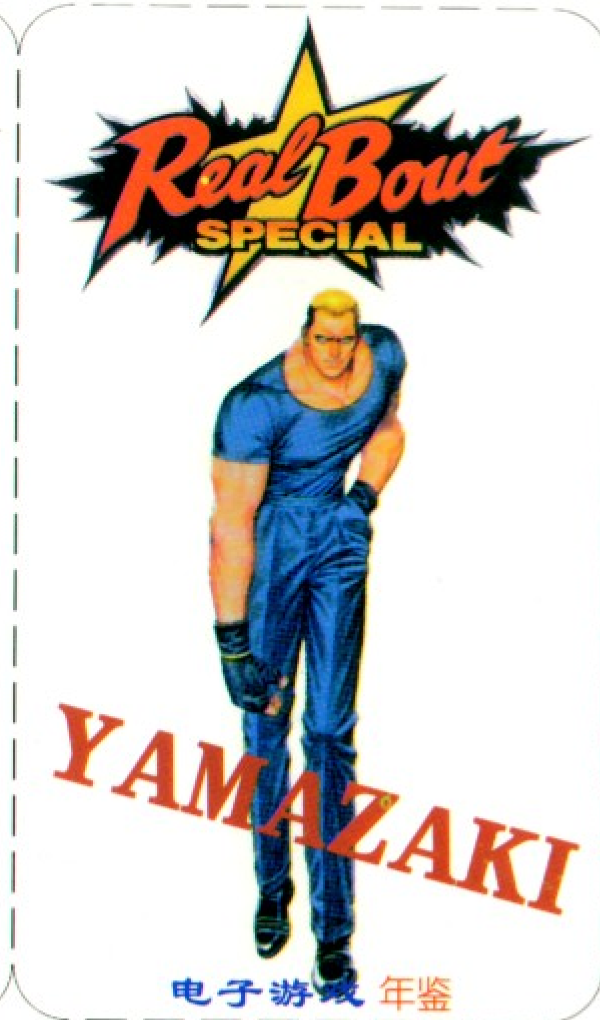
FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
电子游戏年鉴


Real Bout SPECIAL
TERRY
电子游戏 年鉴

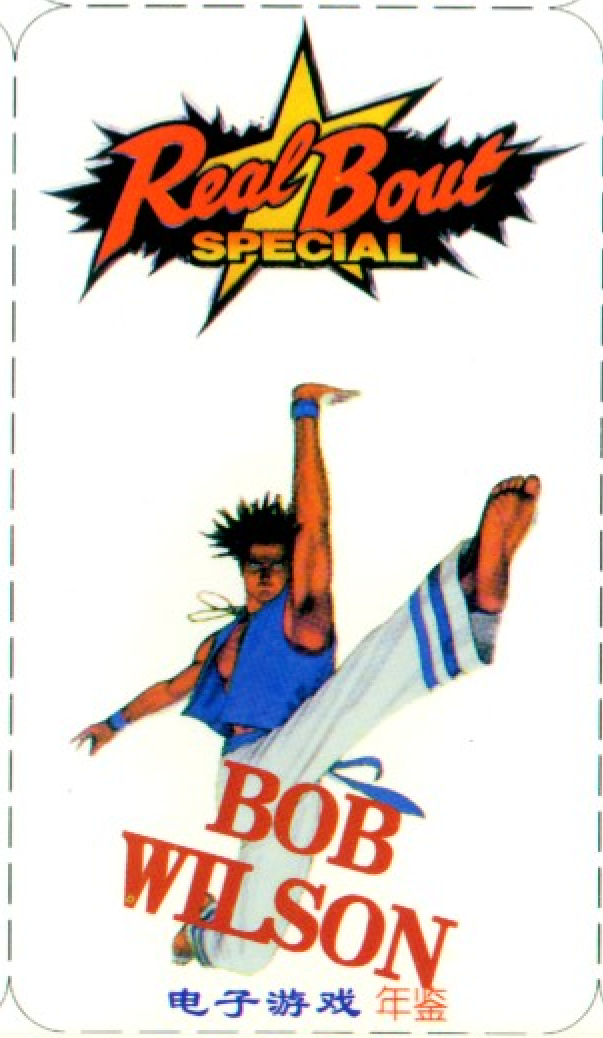

Real Bout SPECIAL
JOE
电子游戏 年鉴

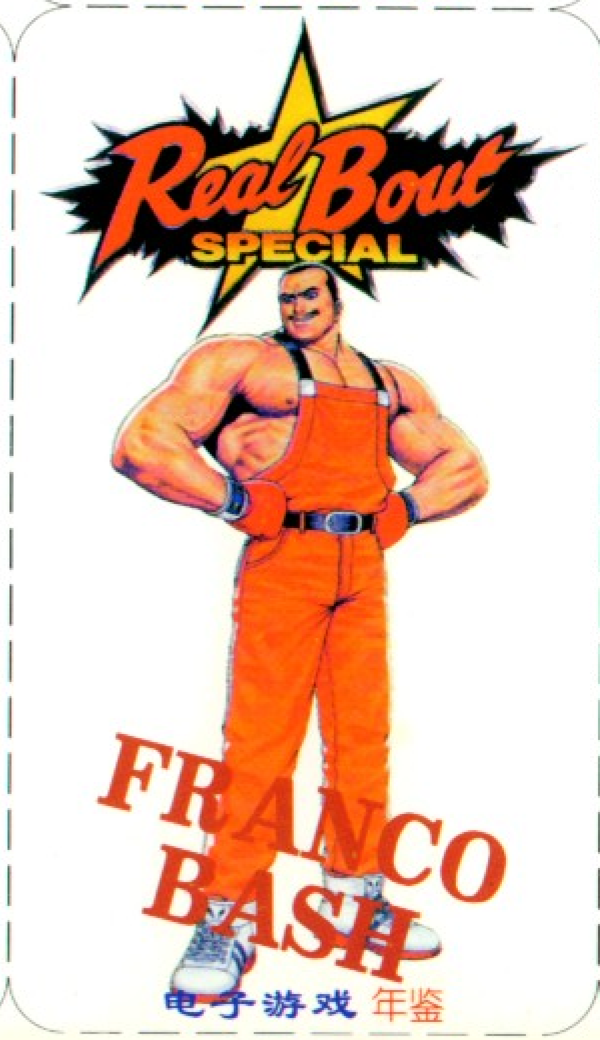

Real Bout SPECIAL
MAI
电子游戏 年鉴

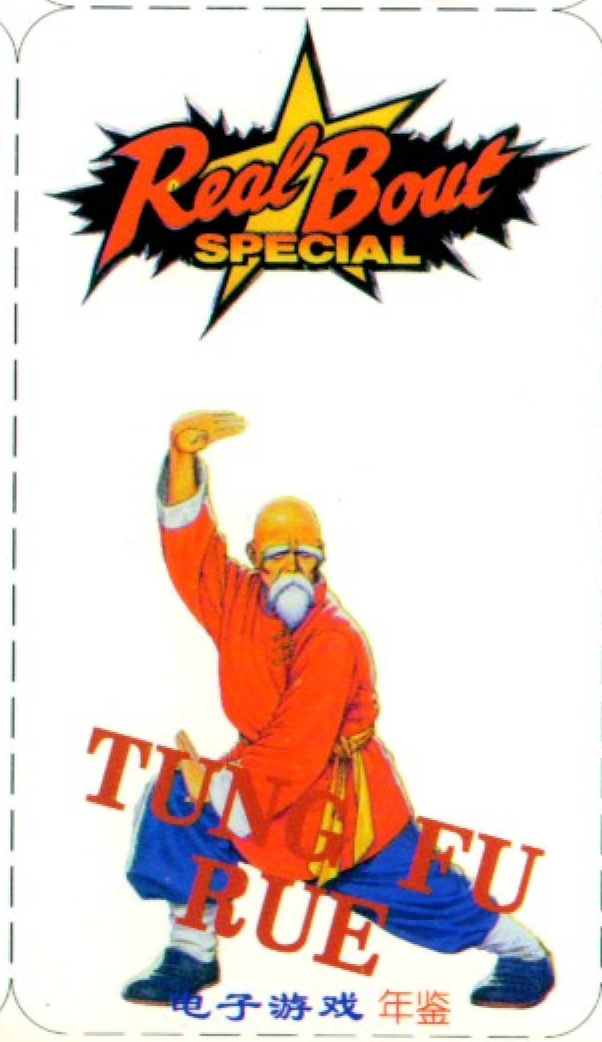

Real Bout SPECIAL
YAMAZAKI
电子游戏 年鉴


Real Bout SPECIAL
KRAUSER
电子游戏 年鉴


Real Bout SPECIAL
DUCK KING
电子游戏 年鉴


Real Bout SPECIAL
BOB WILSON
电子游戏 年鉴


Real Bout SPECIAL
FRANCO BASH
电子游戏 年鉴


Real Bout SPECIAL
TUNG FU RUE
电子游戏 年鉴


Real Bout SPECIAL
JIN CHONREI
电子游戏 年鉴


Real Bout SPECIAL
GEESE
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
BILLY KANE
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
BLUE MARY
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
KIM KAPHWAN
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
ANDY
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
JIN CHONSHU
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
CHENG
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
LAURENCE
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
HON-FU
电子游戏 年鉴
Real Bout SPECIAL
SOKAKU
电子游戏 年鉴


新世紀
EVANGELION 2nd
Impression

总策划　周秉稼

责任编辑　王逸杰

THE YEARBOOK OF TV GAME '97 PART ONE

电子游戏年鉴 1997上

光明日报出版社

ISBN 7-80091-998-6

9 787800 919985

定价：24.80元